

¡VIEJUNO!
LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS
retro GAMER
TAXI
AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA |
RECREATIVAS
RAMPAGE
MIDWAY CONVIRTIÓ LA DESTRUCCIÓN DE CIUDADES EN UN ARTE
EN EL INTERIOR
DRIVER | TOP NINTENDO 64 | TEKKEN
BANJO-KAZOOIE | TONY HAWK'S PRO SKATER | YIE AR KUNG-FU | ATARI 7800
SHINOBI
SHURIKENS Y NINJAS DE COLORES
LA GUÍA DEFINITIVA DE LOS FPS
EL PLACER DE MASACRAR A UN CAMPERO
CRAZY TAXI
RG009
CRAZY TAXI
SU CREADOR, KENJI KANNO, SE PONE AL VOLANTE PARA CONTARNOS EN EXCLUSIVA LA GÉNESIS DE LA RECREATIVA DE CONDUCCIÓN MÁS CABESTRA DE LA HISTORIA
148 PÁGINAS DE BENDITA NOSTALGIA
SPLATTERHOUSE
JIMÉNEZ DEL OSO CONOCE A BUD SPENCER
GOLES SON AMORES
40 AÑOS DE JUEGOS DE FÚTBOL



Coordinador: **Bruno Sol**
Colaboradores: **Javi Sánchez, John Tones, Bruno Louviers, Roberto Ganskopf, Juan García**

EDITA AXEL SPRINGER ESPAÑA, S. A.



Director General: **Manuel del Campo**
Director del Área de Videojuegos: **Javier Abad**
Director de Arte: **Abel Vaquero**
Directora Financiera y Desarrollo de Negocio: **Úrsula Soto**
Directora de Operaciones: **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital: **Miguel Castillo**
Marketing: **Marina Roch**

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD

Director Comercial: **Javier Matallana**
Jefa de Servicios Comerciales: **Jessica Jaime**
Equipo Comercial: **Noemí Rodríguez, Zdenka Prieto, Beatriz Azcona, Daniel Gozlan y Estel Peris**

REDACCIÓN Y PUBLICIDAD

C/ Santiago de Compostela, 94. 28035 Madrid
Tel. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

SUSCRIPCIONES

Tlf. 902 540 777 Fax. 902 54 01 11

DISTRIBUCIÓN

S.G.E.L. Tel. 91 657 69 00

DISTRIBUCIÓN PARA HISPANOAMÉRICA

Hispamedia, S. L. Tel. 902 734 243

IMPRESIÓN ROTOCOBRHI

Tel. 91 806 61 51

Depósito legal: M-40540-2011
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Printed in Spain

SUMARIO

>> Retro Gamer 9 Una revista robusta como una Game Boy

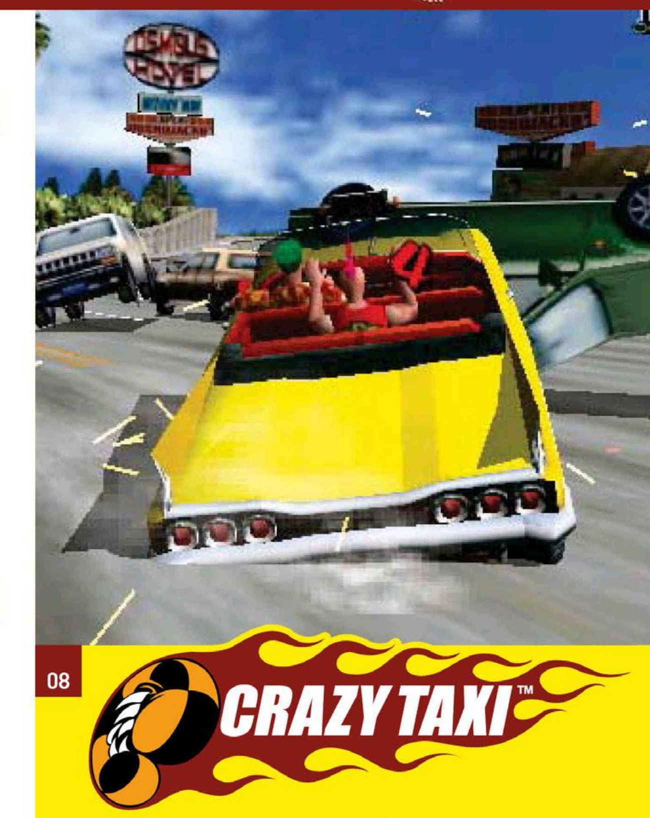


RETRORADAR

LA HISTORIA DE

REPORTAJES

PANTALLA FINAL



08 **CRAZY TAXI™**

CONDUCCIÓN TEMERARIA

Entrevistamos en exclusiva a Kenji Kanno, creador de una de las recreativas más frenéticas y divertidas del legado Sega. ¡Abróchate el cinturón, que será movidito!



18 **Splatterhouse**

Zurrando a los muertos desde 1988. ¡A por ellos, Rick!



38 **Historia de Rampage**

Una bonita historia de mutantes, destrucción y civiles como merienda.



104 **Atari 7800**

No tuvo suerte en las tiendas, pero tenía auténticos juegazos.

retroradar

■ LOS VIDEOJUEGOS CLÁSICOS SIGUEN VIGENTES

» Atari Flashback 5 incorpora 92 juegos en memoria y dos joysticks inalámbricos.

» La mítica ColecoVision regresa, aunque echaremos de menos a Los Pitufos.

» Intellivision Flashback incorpora 60 juegos. Y ese look madera tan años 70.

LA SANTÍSIMA TRINIDAD VIEJUNA

AT GAMES NOS BRINDA LA OPORTUNIDAD DE REVIVIR LOS ALBORES DEL SECTOR CON ESTE TRÍO DE CONSOLAS

Si en su día te quedaste con las ganas de probar las míticas Atari 2600, Intellivision y ColecoVision, estás de enhorabuena, porque ahora podrás revivir algunos de los capítulos más gloriosos de la prehistoria del videojuego, sin recurrir al PC y sus emuladores. Hace un año se anunció el desarrollo de este trío de máquinas 'plug and play', aunque no ha sido hasta ahora cuando se han puesto a la venta, con licencia oficial, bajo el nombre común de Flashback. La empresa encargada de ello ha sido AtGames, conocida por haber realizado un buen trabajo con versiones anteriores de la Atari 2600 y también por otras no tan logradas, como las diversas variaciones de Mega Drive que llevan comercializando en los últimos años. Los tres nuevos modelos se venden a 40 dólares cada uno y, de momento, sólo están disponibles en EE.UU. y Canadá, aunque es de esperar que acaben aterrizando por Europa.

En cuanto a sus características, la Atari Flashback 5 incorpora 92 juegos en memoria y se acompaña de dos mandos inalámbricos, mientras que la Intellivision Flashback y la ColecoVision Flashback llevan 60 juegos (casi la mitad del catálogo de cada una de ellas, aunque 12 de la última son homebrews) y sus mandos presentan un diseño similar a los originales. Como aspectos negativos, ninguna de las tres posee puerto de cartuchos, hay muchos títulos míticos que se han quedado fuera (por cuestiones de derechos), su tamaño es inferior al de las consolas 'originales' y sólo la imitación de la máquina de Mattel tiene un diseño calcado al original, por lo que los más puristas quizás no acaben de estar satisfechos con el resultado. Eso sí, de lo poco que se ha visto, parece que la emulación es muy buena, por lo que prometen ser un alternativa bastante asequible, si quieres recuperar un pedazo de historia de los videojuegos.



DE ENTRE LOS MUERTOS

ACTIVISION RESUCITA EL MÍTICO SELLO SIERRA

El gigante Activision aprovechó la Gamescom para anunciar a bombo y platillo el renacimiento de la legendaria Sierra y el desarrollo de un nuevo *King's Quest*, que será publicado en 2015.

Sin embargo, no es oro todo lo que reluce. Esta renacida Sierra, al parecer, no se va a encargar de desarrollar videojuegos sino que tomará el papel de editor y se centrará además en el trabajo de estudios de la escena indie. Es improbable que la empresa fundada hace 35 años y creadora de mitos como las sagas *King's Quest, Space Quest, Leisure Suit Larry* y *Police Quest* vuelva a revivir mínimamente un pasado de esa magnitud, pero es de agradecer tenerla de vuelta, aunque sólo sea por su incalculable factor nostálgico.

RETORNO EN ROJO Y NEGRO

LA HERMANA MAYOR DE LA 3DS, AL MENOS EN ESPÍRITU, RECIBE UN CURIOSO E INÉDITO TÍTULO.



Virtual Boy fue el mayor desastre comercial de Nintendo, pero también tiene sus fans. Tantos como para hacer realidad un nuevo lanzamiento físico: se trata de *Fishbone*, en el que controlamos a un pez que debe comerse a sus semejantes y evitar ser comido.

Todo comenzó con una demo de PC que simulaba el dispositivo de Nintendo. Sus autores (dos alemanes que responden a los apodos de Virtual Ben y Thunderstruck) decidieron fabricarla en formato físico. El juego se entrega en una caja calcada a las originales y con sus manuales y cuna para el cartucho, siendo este último uno propio del sistema reutilizado para el nuevo título. Su precio es de 65€ y la primera tirada se ha agotado en unos pocos días. ¿Fabricarán más?

MEJORANDO EL PASADO

VERSIONES MEJORADAS DE ALGUNOS CARTUCHOS MÍTICOS.



El transcurrir del tiempo y la pericia de los fans con conocimientos técnicos nos traen, con bastante frecuencia, versiones mejoradas de esos clásicos que creíamos imperturbables. En esta ocasión, cuatro títulos destacan sobremanera de entre los afortunados en caer en las cocinas de esos artistas.

El primero de ellos es *Street Fighter 2': Special Champion Edition*, el cual ha recibido un parche que mejora notablemente el audio que presentaba el original de Mega Drive. Ahora suena infinitamente mejor, a altura de la versión de la entrega Super Nintendo, para regocijo de los fans de la 16-bit de Sega (que siempre achacaron a Capcom cierta desidia). También podemos disfrutar de un mejorado *Streets of Rage II*, gracias a un parche que ha variado los colores que presentaban los personajes y algunos escenarios del cartucho original. Su autor también ha trabajado en modificaciones en el color de *OutRun* y *Golden Axe*, aunque en estos casos su intención era acercarse lo más posible al cromatismo de las recreativas originales. El amor por Sega lo puede todo.

Por otro lado, un cambio más profundo es el que ha recibido *Double Dragon* para Atari 2600. El 'auténtico' era demasiado difícil, por lo que se ha liberado un hack que hace más sencillo derrotar a los enemigos al principio (algo que se va endureciendo según avanzamos en el juego) y amplía la barra de energía de nuestro personaje. Aunque la noticia más impactante para los amantes de la consola más emblemática de Atari es la aparición de una nueva versión de *Pac-Man*. No es la única que ha intentado superar la mediocre conversión de 1982, pero sí la que más se ha acercado a cómo era la recreativa original, logrando recrear los mismos laberintos a la par que mejora los apartados gráfico y sonoro.



» El talento y la dedicación de los fans ha hecho posible milagros del calibre de ver un *Pac-Man* para Atari 2600 con el que jamás pudieron soñar los chavales de los 80, o una paleta de colores mejorada para clásicos como *Streets of Rage II*. Menudos titanes.



» ¿Llegaremos a ver algún día completado este proyecto?



» Recemos para que los abogados de Sega miren para otro lado.

DESDE COREA CON AMOR

UN FAN SE EMBARCA EN UNA TAREA COLOSAL: HACER UN REMAKE DE SHENMUE EN HD.

Si a Yu Suzuki le dieran un yen por cada vez que le preguntan por la tercera parte de *Shenmue*, sería multimillonario. Quizá algún día nos dé el capricho, pero mientras tanto un fan coreano se ha puesto manos a la obra con un remake en HD del título original.

Detrás del seudónimo NoconKid se esconde el atrevido aficionado, el cual al principio sólo pretendía recrear algunas localizaciones del juego pero pronto se vio 'picado' por el asunto y ha continuado con la tarea. Sega no se ha pronunciado aún al respecto, algo que tampoco resulta novedoso dada la contradictoria historia de la compañía en lo que afecta a decisiones tomadas sobre trabajos hechos por fans sobre sus títulos. De todas formas, para ver concluida la labor de NoconKid falta aún mucho tiempo, si es que llegamos a hacerlo algún día.

MORE THAN MEETS THE EYE

OPTIMUS PRIME Y MEGATRON, TRANSFORMADOS EN DOS CONSOLAS LEGENDARIAS.

Takara Tomy va a lanzar dos Transformers muy especiales. Un Optimus Prime que se convierte en una PlayStation y un Megatron que hará lo propio con Mega Drive. Ambos llegarán acompañados de sus correspondientes mandos (más un cartucho de Sonic en el caso del líder Decepticon). Su lanzamiento (inminente para Megatron y a inicios de 2015 para Optimus Prime) fuera de Japón no está asegurado, por lo que a los 75€ que cuestan en su país de origen deberás sumarle un pasta importante en gastos de envío, si no puedes esperar.





Quince años después de que la saga llevara a The Offspring a los arcades, hemos hablado con Kenji Kanno sobre el exitazo de Sega en el mundo de la conducción

Imaginad la siguiente escena. 13:24 de una mañana calurosa en Madrid. Un hombre baja de un taxi, visiblemente nervioso. Está pálido. Ha completado el trayecto Chamartín-Coslada en doce minutos, una tercera parte de lo que le habría llevado en circunstancias normales, gracias a la asombrosa habilidad del conductor para pasar rozando farolas y muros y no detenerse ni en un solo semáforo. El cerrado acento de Vallecas del conductor hacia de su cháchara un mero cacarear indescifrable, y aunque en aquel momento el pasajero expresó sus sensaciones con envidiable libertad, todo lo que dijo es impublicable en una revista como esta. Cualquier persona normal habría apuntado el número de licencia del taxista y la matrícula del vehículo, pero ese pasajero no era normal. Era uno de nosotros, y en vez de llamar a la Policía, simplemente reflexionó: 'Es lo más cerca que voy a estar en la vida real de *Crazy Taxi*'.

Vale, nos lo hemos inventado todo, pero los atascos en la M30 disparan la creatividad, como bien puede atestiguar Kenji Kanno. "Me encantan los coches, y un día estaba conduciendo por mero placer cuando me quedé atrapado en un atasco," nos dice Kanno. "¡Pero el otro sentido del tráfico estaba completamente despejado! Cuando lo vi, pensé que debía de haber cientos de personas pensando como yo: si pudiera conducir en contradirección, llegaría antes y me divertiría más." Esa rampante rebelión contra las leyes de la carretera fue la base para la acción temeraria de *Crazy Taxi*, aunque no supuso su única influencia. "Por entonces había muchos juegos de conducción. Estaba un poco cansado de ellos," revela. "Hay muchas películas de acción con coches, y pensé en hacer el juego como esos films, deduje que la gente se divertiría más."

No sorprende demasiado este último dato: los juegos de conducción estaban acaparando entonces una buena porción del mercado de las recreativas y empezaban a repetirse: la búsqueda de inspiración en el cine de acción al volante podía servir para refrescar los tópicos. Las escenas de conducción loca también influyeron en el desarrollo de *Driver*, un título que se sumó a *Crazy Taxi* al asentar las bases del subgénero de conducción en mundo abierto. Pero donde *Driver* encontraba la inspiración en las clásicas películas de persecuciones de los setenta, *Crazy Taxi* bebía de influencias más ▶


TAXI
1A01


» [DC] Las colisiones eran algo normal en *Crazy Taxi* – el único coche que no volcaba era el tuyo.



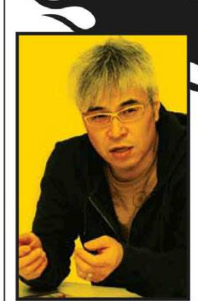
» [Dreamcast] El salto por esta cuesta es sin duda alguna el momento más icónico del juego.

contemporáneas, como la escena punk rock californiana, cuyo estallido fue providencial para el desarrollo del juego. "Aunque se recuerda el juego como un título de conducción, yo lo veo más como un juego de acción, donde todo está supeditado al ritmo y el tempo," explica. "Antes de hacer el juego ya tenía decidida qué música iba a sonar, e hice que los diseñadores lo programaran en torno a esa banda sonora y sincronizaran sonido e imagen."

El espíritu californiano no se limitó a la inclusión de The Offspring y Bad Religion en la BSO. El deseo de Kanno de mostrar un escenario soleado y lleno de colinas llevó, obviamente, a tomar como modelo San Francisco. Aunque el juego no recreaba la ciudad al detalle, sí incluyó localizaciones reales. "Quería que hubiera cierto realismo," recuerda Kanno, "y la mejor manera de conseguirlo era incluir lugares auténticos, que la gente reconociera." Los pasajeros tenían destinos como Tower Records, KFC o Pizza Hut así como lugares más genéricos como el estadio, la comisaria o el mall. Todas estas virtudes convirtieron a *Crazy Taxi* en un éxito cuando fue lanzado en 1999. Los jugadores quedaron enganchados por los luminosos gráficos, las chifladuras al volante y un modo demo que gritaba a los transeúntes que se dejaran el dinero en la máquina. Los que picaban, repetían por la mecánica indiscutiblemente adictiva del juego. Conducir temerariamente no solo era la única manera de ganar, sino que se premiaba a los jugadores, que recibían propinas por pasar rozando a otros coches, derrapar y saltar. Aunque el destino del cliente no se sabía hasta que se le subía al coche, iconos de color sobre sus cabezas informaban de la distancia y dificultad del viaje (un detalle importante, ya que los viajes rápidos daban valiosos segundos extra en el crono).

Después del éxito conseguido, Sega decidió portar el juego a Dreamcast rápidamente. Aunque el juego funcionaba en una placa NAOMI (esencialmente, una Dreamcast modificada), la conversión dio problemas a causa del tamaño de

> **Fue un éxito porque te daba algo que ningún otro juego del momento ofrecía**
> Kenji Kanno




» Kanno está encantado de contestar preguntas, se alegra mucho del legado que ha dejado *Crazy Taxi*.



» [Dreamcast] *Crazy Taxi* tenía un sentido del humor que se extendía hasta el mar, donde recogías buzos en el taxi.

TRABAJADORES EXTREMOS

***Crazy Taxi* no fue el único que intensificaba un trabajo de a pie**

BURGERTIME
■ ARCADE ■ 1982

El pobre y viejo Peter Pepper tiene que lidiar con unas condiciones laborales horribles en este clásico de Data East. El pobre chef intenta montar sus hamburguesas mientras es perseguido por huevos, perritos calientes y pepinillos antropomórficos. Imaginad a los empleados de McDonalds un sábado noche, pues igual.

POWER DIGGERZ
■ PLAYSTATION ■ 2000

Los conductores de JCB son gente con poder sobre los coches, pero esta olvidada gema convertía su pesada maquinaria en algo más divertido: destruir coches, extraer tortugas del fondo de piscinas, servir 200 kilos de curry de golpe... Este juego de Taito hace bastante entretenido un trabajo muy monótono.



SEGAGAGA
■ DREAMCAST ■ 2001

Este RPG de SEGA solo lanzado en Japón se ambienta en el año 2025, momento en el que SEGA es una compañía bien diferente: sus empleados producen juegos como *Final Pharmacy VIII* y de vez en cuando son lanzados al espacio para defender la tierra de consolas de SEGA que quieren destruirla...

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY
■ GAME BOY ADVANCE ■ 2001

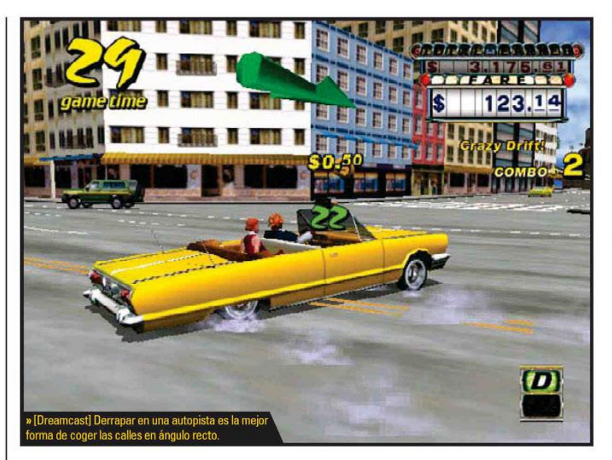
Ser un abogado no suena nada emocionante, en principio, pero los casos de Phoenix Wright están llenos de gritos y golpes, todo esto antes de que las místicas y mediums intervengan. En cierto momeneto, hasta interrogas a un loro para obtener una prueba. Lo normal.

TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE
■ NINTENDO DS ■ 2005

Los extraordinarios poderes sanadores de Asclepio, el dios griego, son solo el comienzo de este simulador de cirugías de Atlus, pues acabas combatiendo una enfermedad hecha por el hombre, llamada GUILT, que extiende una organización terrorista liderada por un hombre de 121 años.

la ciudad. En la recreativa, el entorno abierto no era un problema, porque la NAOMI podía cargar el juego desde un cartucho, y doblaba la RAM de la consola doméstica. Para superar las limitaciones de la Dreamcast, el equipo de Kanno programó la carga de datos de la ciudad durante el juego. El esfuerzo valió la pena: la conversión es idéntida a su modelo.

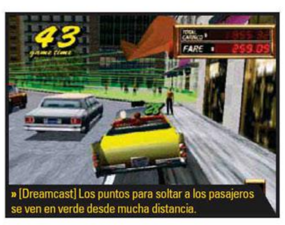
Aparte de ser un port prácticamente perfecto, la versión Dreamcast de *Crazy Taxi* incluía características adicionales. El más llamativo era el Original Mode, que lanzaba a los jugadores a una nueva ciudad, con una sección de calles zigzagueantes y un tranvía. También estaba el Crazy Box Mode, una selección de minijuegos de conducción en el que los taxis tenían que explotar globos o tirar bolos. Kanno pidió al equipo que idearan estos conceptos fuera del trabajo antes de ponerlas en común en la oficina. "Buscamos elementos del juego que pudieran puntuar, como los derrapes o los choques," recuerda el director, subrayando cómo los minijuegos enseñaban técnicas avanzadas a los jugadores. "Eran divertidos, pero también servían de práctica."



» [Dreamcast] Derrapar en una autopista es la mejor forma de coger las calles en ángulo recto.



» [Dreamcast] Un buen servicio te recompensa con más pasta y cinco segundos de regalo.



» [Dreamcast] Los puntos para soltar a los pasajeros se ven en verde desde mucha distancia.

Lanzada a principios del año 2000, la versión Dreamcast de *Crazy Taxi* fue recibida con entusiasmo por la prensa y fue elogiada por la calidad de la conversión. Sorprendentemente, Kanno no pareció enterarse de este recibimiento. "No sabía que tenía tan buena prensa," nos cuenta. "Creo que la razón principal de su éxito fue que ofreció algo que otros juegos de la época no tenían." El público respondió con igual entusiasmo, comprando más de un millón de copias y proporcionando a la Dreamcast un juego de gran éxito durante sus primeros pasos.

Pero los problemas financieros acabaron impactando en Sega, y solo un año después, anunció que salía del negocio del hardware, y que sus juegos saldrían en las consolas de sus antiguos competidores. Acclaim licenció el juego y desarrolló conversiones para PlayStation 2 y GameCube, mientras que Sega encargó la versión PC a Strangelite.

Ninguna de las conversiones tuvo el impacto crítico del port de Dreamcast, aunque la versión de PS2 acabaría vendiendo más que su predecesor. Liberado de todo el trabajo de conversión, el equipo de Kanno en Hitmaker empezó a trabajar en una secuela de *Crazy Taxi*.

Pese a sus dramas con el hardware, Sega nunca se planteó *Crazy Taxi 2* como otra cosa que no fuera un juego de Dreamcast. La fórmula básica de conducir sin descanso en busca de clientes para llevarlos a sus destinos no cambió, pero *Crazy Taxi 2* innovó por otra dirección: incluyó en su desarrollo cuatro nuevos personajes y dos nuevos mapas.

Basados en Nueva York, estos mapas reflejaban zonas densamente pobladas con pocos elementos naturales y muchas carreteras rodeadas de rascacielos. Este diseño sirvió para dar al jugador un nuevo tipo de control que facilitara las carreras. "Con *Crazy Taxi*, el juego era más lineal y podías esquivar obstáculos esencialmente virando a derecha e izquierda, así ▶


» Al preguntarle por Dreamcast, Kenji Kanno intenta recordar todos los avances técnicos de *Crazy Taxi*.

> **"Quería que tuviera un toque de realismo. Lo mejor era tener lugares con los que te identificaras."**
> Kenji Kanno


» Kanno tiene muy buena memoria y consigue acceder a sitios bastante difíciles del juego con facilidad.

que era en muchos sentidos un juego en 2D," explica Kanno. "Con *Crazy Taxi 2*, introdujimos un elemento más tridimensional en las técnicas de conducción: el Crazy Hop."

El Crazy Hop era una nueva característica en *Crazy Taxi 2* que permitía saltar a los taxis. Aunque Around Apple y Small Apple no tenían demasiadas colinas, sí había pasadizos y atajos que daban una oportunidad a los jugadores de rascar unos segundos de sus cronómetros. Aún más, los nuevos minijuegos en el Crazy Pyramid Mode empleaban la nueva característica en abundancia, con juegos basados en saltos, como Crazy Stairs. Otra nueva característica eran los grupos de pasajeros. Hasta cuatro clientes podían subir al taxi, cada uno con un destino muy próximo a los del resto. Los límites de tiempo para los grupos eran estrictos, pero de conseguirse, la recompensa económica era notable (además de tarifas más altas, los grupos tenían multiplicadores de propinas para cada pasajero).

Aunque *Crazy Taxi 2* recibió buenas críticas tras su lanzamiento en 2001, no alcanzó el mismo nivel de elogios que su precedente. Los críticos alabaron la continuidad en el ritmo enloquecido y la inclusión de más música de The Offspring, pero criticaron la escasez de novedades: los gráficos eran prácticamente idénticos y las novedades en la mecánica, insuficientes. De hecho, hubo controversia con el principal cambio en el manejo. "Hubo gente que lo encontró difícil, otros que lo disfrutaron, hubo opiniones para todos los gustos," nos dice Kanno sobre el Crazy Hop. Para los puristas, el placer de esquivar el tráfico se veía rebajado por la posibilidad de saltar sobre él (las propinas llegaban igual), pero los fans fatales quedaron contentos con la inclusión de atajos. Con su polémico recibimiento, el Crazy Hop sería la última gran novedad jugable de los *Crazy Taxi*.

Crazy Taxi 3 fue una de las primeras exclusivas de Sega para Xbox. En aquel entonces el anuncio fue recibido con sorpresa, pero hay que tener en cuenta que la falta de experiencia de Microsoft

» Kanno gesticula para poder explicar las mecánicas introducidas en *Crazy Taxi 2*.



» [Dreamcast] Además de una nueva ciudad, *Crazy Taxi 2* tenía nuevos taxis, como este de Slash.



» [Dreamcast] Los entornos eran bonitos, pero los altos edificios oscurecían el cielo.

en el mercado de las consolas en 2002 hacía que fueran probando distintas vías de negocio, algunas de ellas aparentemente estrafalarias. Además, el primer *Crazy Taxi* había vendido muy bien en PS2. Kanno nos cuenta que lo que realmente influyó en la decisión de desarrollar esta secuela fue el entusiasmo de la compañía. "Tuvimos ocasión de hablar con Microsoft sobre *Crazy Taxi* y estaban entusiasmados con la serie. Eso fue lo que nos decidió: el amor que tenían por la serie"

Los primeros planes para *Crazy Taxi 3* eran más ambiciosos que los de *Crazy Taxi 2*. Las primeras entrevistas con Hisao Oguchi, productor de los dos primeros juegos, revelan que el multijugador se consideró en las primeras fases de desarrollo, pero acabó abandonándose. Otros planes incluían ciclos de noche y día, para que clientes y destinos fueran cambiando según avanzara el día y cambiaran las condiciones. El equipo usó referencias de ciudades reales, volviendo a lugares que ya se habían usado previamente, como Nueva York. "Yo no quería ir," explica Kanno, "pero el diseñador trabajó muchísimo en el viaje. Una semana antes del 11-S estaba en las Torres Gemelas. Escalofriante, ¿eh?"

Por desgracia, esos planes no acabaron cuajando. "Como sabéis, durante el desarrollo siempre hay que equilibrar entre lo que queremos hacer y el tiempo que tenemos para completar el trabajo," dice Kanno cuando le preguntamos por las novedades que acabaron eliminadas del juego final. "No tenemos una cantidad infinita de tiempo para hacer de todo, y es cierto que había cosas que queríamos hacer y que empezamos a desarrollar, pero no podíamos completarlas con los plazos que nos habían dado." Irónicamente, esos plazos de tiempo son los ▶


"Es cierto que sabíamos muy bien lo que queríamos hacer, pero no pudimos por falta de tiempo"
Kenji Kanno



» [Dreamcast] Coger a varios pasajeros era un riesgo, pero podía salir muy rentable.



» El director de *Crazy Taxi* se toma su tiempo explicando los riesgos de las mejores mecánicas del juego.

▶ que acabaron consiguiendo que *Crazy Taxi 3*, una entrega que sobre el papel habría cambiado la franquicia, fuera la secuela con la mecánica más conservadora de todas.

La versión final acabó funcionando como una especie de "grandes éxitos" con extras. Dos mapas actualizados volvieron desde anteriores entregas (West Coast del *Crazy Taxi* de arcade con nuevas áreas que se aprovechaban del Crazy Hop, junto a Small Apple de *Crazy Taxi 2*, ahora con ambientación nocturna). El mapa original de *Crazy Taxi 3* era Glitter Oasis, una ciudad estilo Las Vegas, ambientada de noche para aprovechar las luces de colores de la ciudad, más una zona con un cañón. Debutaron cuatro personajes adicionales, haciendo compañía a los ocho conductores heredados de los juegos anteriores. Y, como no, una buena sartenada de minijuegos en el Crazy X Mode.

Crazy Taxi 3 llegó en 2002. El recibimiento fue razonablemente positivo, pero todas las críticas coincidieron en que la franquicia se estaba alimentando de juegos menores. Aunque todas las opiniones destacaban lo inoxidable e imperecedero de su mecánica, el consenso general era que el juego no estaba poniendo suficiente carne en el asador, ni nuevo contenido que diferenciara sustancialmente unas entregas de otras. También tenía problemas técnicos: la distancia de dibujado no era para tirar cohetes, e incluso padecía de ralentizaciones, particularmente en el mapa menos adecuado para sufrirlas: Glitter Oasis. La conversión de 2004 para PC, obra de Strangelite, fue mejor recibida.

REGRESO AL PASADO

Una miradita a lo que hizo Kanno antes de *Crazy Taxi*



JURASSIC PARK

■ Este shooter sobre raíles de SEGA fue el debut de Kanno como director de juegos. Sin recurrir a los gráficos poligonales de la época, *Jurassic Park* demostró que el scaling podía seguir impresionando a los jugadores gracias a los inolvidables ataques de una estampida de triceratops y un enorme T-Rex.



FUNKY HEAD BOXERS

■ Este juego de boxeo empleaba la placa ST-V de SEGA. Este hardware nacido de la Saturn no era precisamente bueno mostrando personajes complejos en 3D, por lo que el equipo tuvo una idea: púgiles con cabezas de cubo, texturas de caras y expresiones bizarrísimas.



TOP SKATER

■ Este arcade es mítico por su sistema de control, que permitía al jugador jugar con los pies sobre una tabla de skate. Los jugadores tenían que completar fases antes de que se acabara el tiempo, aumentando el tiempo con objetos y descendiendo por una eterna rampa. La BSO era muy rompedora, a cargo de Pennywise.



Además, *Crazy Taxi 3* se las arregló para volver a los recreativos en 2003. Sega adoptó la placa Chihiro, basada en la arquitectura de Xbox, y Kanno disfrutó de una inusual conversión de consola a arcade para su juego. "En aquel momento nos resultó un traspaso de lo más natural, en plan 'eh, la gente se alegrará si lanzamos este juego en salas de recreativas'."

En 2003, THQ adquirió los derechos de una versión para GBA. Desarrollada por Graphic State Games, *Crazy Taxi: Catch A Ride* no se adaptó bien al control portátil. Como tantos otros juegos de conducción 3D para el sistema, el juego tenía unos gráficos horribles, un frame rate que lo hacía casi injugable, y la crítica lo vapuleó. Ese mismo año la serie volvería a copar titulares debido a una demanda por infringimiento de patente. Sega demandó a EA, Fox Interactive y Radical Ent. por una fase de *The Simpsons: Road Rage* que se parecía demasiado a *Crazy Taxi*. Aquello se zanjó con un acuerdo monetario cuya suma no se hizo pública.

En los últimos años, *Crazy Taxi* ha sido usada como herramienta nostálgica para un par de subproductillos



» [Xbox] Llevar la noche a Glitter Oasis permitió crear estampas muy de Las Vegas.

» [Xbox] El remake del mapa de West Coast de *Crazy Taxi 3* incluía un nuevo área para el Crazy Hop.

PIRÁMIDE CHIFLADA

Los mejores minijuegos de toda la saga

CRAZY SPECIAL
■ *Crazy Taxi 2* tenía un diabólico desafío final: tenías que visitar cada punto de entrega de Small Apple con una flecha inutilizada

CRAZY ARCHES
■ Un completo grano en el culo, este minijuego requiere usar el Crazy Hop para saltar de arco en arco. Ahogarse era muy habitual.

CRAZY ZIGZAG 2
■ Uno de los minijuegos más duros: siete pasajeros en 40 segundos y una carretera estrecha en medio del océano. ¡No te mojes!

CRAZY BOWLING
■ Derrapa entre los bolos para conseguir siete plenos seguidos. Suena más fácil de lo que realmente resultaba ser.

CRAZY PARKING
■ Ábrete paso hasta la cima de un concurrido aparcamiento de coches en una torre. El estrecho límite de tiempo te hará ver las estrellas.

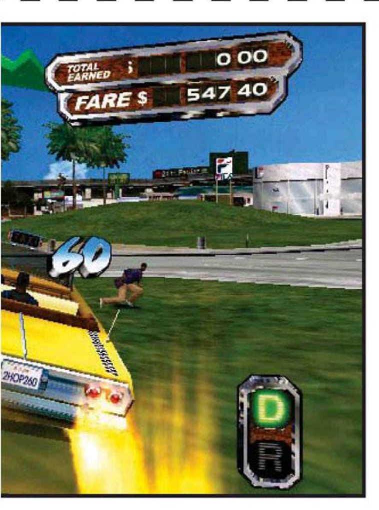
CRAZY STAIRS
■ Fácil de explicar, imposible de dominar: asciende por una serie de escalones para llegar a una meta.

CRAZY BALLOONS
■ Un clásico en el que persigues balones para estallarlos. Otro minijuego que ha aparecido en varios juegos de la saga.

CRAZY HURDLES
■ Este es bastante sencillo: salta sobre un montón de obstáculos para llegar a la meta. Perfecto para conseguir muchos puntos.

CRAZY GOLF
■ Necesitas usar el Crazy Hop para empujar la bola tan lejos como te sea posible. Es fácil y se disfruta mucho. Gracias, *Crazy Taxi 2*.

CRAZY JUMP
■ Una serie de saltos que está en los tres juegos. El único objetivo es llegar tan lejos como el taxi te permita.



simpáticos: *Crazy Taxi: Fare Wars*, de 2007, era una compilación para PSP de los dos primeros juegos. Las licencias de música y tiendas desaparecieron, pero incluía un bienvenido multijugador. El *Crazy Taxi* original, de nuevo sin elementos licenciados, acabó llegando también a Xbox 360, PS3 y PC. Estas versiones incluían, al menos, una opción para usar bandas sonoras personalizadas. Versiones posteriores para iOS y Android recuperarían la banda sonora, pero no las tiendas reales.

El lanzamiento más reciente de *Crazy Taxi* es *Crazy Taxi: City Rush*, un free-to-play para móviles que combina con tino el espíritu de la serie con el formato de carreras infinitas popularizado por títulos como *Temple Run*. "*Crazy Taxi* es un juego casual, aunque tiene ese atractivo que lo convierte en algo adictivo," dice Kanno acerca de la decisión de llevar la serie en esta nueva dirección. "Los móviles suponen un mercado tan amplio que pensamos que sería una buena plataforma hacia la que encaminarnos." La conversión ha sido obra de Hardlight, un estudio británico propiedad de Sega especializado en juegos para móviles.

Aunque el juego pertenece indiscutiblemente al género de carreras infinitas, contiene alguna de las mecánicas clásicas de *Crazy Taxi*. Por ejemplo, los jugadores siguen recibiendo combos llamados Crazy Through por esquivar vehículos en movimiento. La autenticidad de la mecánica no es una de las mayores preocupaciones de Kanno, que prefiere asegurarse de que se retiene el espíritu de la serie. Tal y como afirma, "no se trata de técnica o mecánica, la pregunta que nos hacemos es '¿se siente como un *Crazy Taxi*?'" En ese sentido no hay de qué ▶



DE MEMORIA

Cómo conseguir mucha pasta siendo taxista



SIENDO EL TERROR DEL CENTRO COMERCIAL

PARA TI NO EXISTE ESO DE 'DIRECCIÓN PROHIBIDA'

NO HAY NADA MAS PUNKY QUE CONDUCIR POR UN TEJADO

EL ATAJO DEL KFC – NI UN SOLO CLIENTE SE TE DEBE PASAR POR ALTO

ATAJO DEL MOTEL ¡APLASTA ESAS CAJAS!

LAS ABUELAS ENROLLADAS SON TU MEJOR PÚBLICO

UN APARCAMIENTO PÚBLICO – NO EXISTE LA COMPETENCIA

¿UN COCHE AVERIADO? AYUDA A ESA SEÑORITA

ÉCHALE MORRO – SOLO PUEDES CAMBIAR AQUÍ DE DIRECCIÓN

¿PERO QUÉ HACE ESTE TÍO EN EL FONDO DEL MAR?



> **Como creador, siempre estoy pensando en qué viene a continuación**
> Kenji Kanno

preocuparse: hay nuevos personajes, algunos viejos conocidos (cameos de Gena y BD Joe) y nuevos elementos, como taxis mejorables y personalizables.

Cuando le pedimos su opinión sobre la saga, nos sorprende la respuesta de Kanno: "Para ser honesto, no estaba orgulloso de nada en particular en *Crazy Taxi 1, 2* y *3*. Para mí, lo que es un orgullo es que hayáis jugado y disfrutado. Pero en mi caso, como creador, siempre pienso en lo próximo."

De un modo u otro, *Crazy Taxi* ha dejado su marca en la historia del videojuego. Bastantes años después de que la primera recreativa gritara a los jugadores que hicieran algo de dinero conduciendo un taxi, las señas de identidad de la serie siguen claras y atractivas. Lo sabe cualquiera que haya padecido a un taxista demente. Kanno lo vivió en sus propias carnes: "Estaba en Las Vegas de vacaciones, me subí a un taxi y me llevo a mi destino a una velocidad infernal. Cuando me bajé, el conductor me dijo '¡Soy *Crazy Taxi*!' sin tener ni idea de quién era yo. Solo era un chiflado". Esperamos que al menos le cayera algún bonus por conducción temeraria.

» [GBA] Aunque el diseño se mantuvo fiel, GBA no tenía potencia suficiente para hacerle justicia.

» [iOS] Saltar sobre el tráfico es una clave en *Crazy Taxi: City Rush*, la versión para iOS.

» [iOS] El estilo más de dibujo animado de *City Rush* rompe con la estética del resto de la serie.



LA SAGA SPLATTERHOUSE

EXORCISMOS Y HOSTIAS

Cuando las puertas del infierno se abran, no llames a un cura ni a Sailor Moon. Deja que se encargue Rick, el zagal de la máscara. Nemesis rinde honores a una de las sagas más burras y sangrientas de la historia.



S*platterhouse* siempre se ha considerado una rareza, no sólo dentro del catálogo de Namco, sino dentro de la propia industria de los recreativos. En 1988, por algún maravilloso y desconcertante motivo, los creadores de *Galaga* y *Rolling Thunder*, deciden dar una vuelta de tuerca al clásico beat'em-up de scroll lateral (*Kung-Fu Master, Vigilante*...) hermanando las tollinas con el horror puro y duro. Y no se conformaron con sustituir los típicos macarras por anodinos zombis. Alrededor de Rick y su máscara (plagiada sin miramientos de *Viernes 13*) concibieron un universo de sangre y vísceras, con ecos a Lovecraft y el cine slasher, rebozándolo todo con unas dosis de gore que harían palidecer al mismísimo Tom Savini. Hasta entonces, semejante derroche de casquería sólo estaba reservado a juegos de ordenador o contadísimas chifladuras del calibre de *Chiller*. En lugar de enfrentarnos a ninjas o liberar una república bananera de los aliens, *Splatterhouse* nos proponía exorcizar demonios a puñetazos. Como si el padre Merrin tuviera el rostro y los nudillos de Bud Spencer.

Todo estaremos de acuerdo en que un juego como *Splatterhouse* sólo podría haber surgido de la mente de los japoneses. En Estados Unidos jamás habrían dado el visto bueno a una recreativa en la que la doncella acaba convirtiéndose en un mutante más, y donde el héroe se enfrenta a leches contra una cruz invertida, en el interior de una iglesia profanada. La propia Namco lo sabía, y mantuvo una distribución muy limitada de la placa al otro lado del Pacífico (podríamos decir que era por no llamar la atención, pero en realidad era porque no confiaban demasiado en ella), hasta que la aparición de la versión Turbografx-16 (la adaptación occidental, censurada hasta las trancas, del port de PC Engine) empezó a disparar la popularidad del juego. Entonces se desata el fenómeno, al calor de una muchachada hambrienta de sensaciones fuertes, que tendría su continuación en sendas secuelas para Mega Drive. Dado que Nintendo jamás habría dado el visto bueno a semejante desfile de mocos y sangre, Namco encontró en Sega el aliado perfecto para continuar las aventuras de Rick en dos entregas domésticas aun más burras y delirantes que la placa original.

A lo largo de las siguientes páginas queremos rendir un sentido homenaje a la saga *Splatterhouse*. Aplaudir su valentía, regodearnos en sus escabrosos gráficos, recordar sus secuelas para la 16-bit de Sega, y reivindicar su tronchante (e inédita fuera de Japón) entrega para Famicom (la NES nipona). Y esperamos que nos perdonéis por el sacrilegio de incluir, en este festín de patadas y fenómenos paranormales, un lanzamiento de 2010. La fiesta no habría sido completa, si hubiéramos dejado fuera el reboot para PS3 y Xbox 360. Calzaos la máscara, crujid los nudillos y pasad a la siguiente página. Es hora de cerrar la puerta del Infierno a base de mamporros. *

NAMCO CONCIBIÓ UN UNIVERSO DE SANGRE Y VÍSCERAS, CON ECOS A LOVECRAFT Y EL CINE SLASHER

» [Arcade] Decapitaciones, cadáveres vomitando sus tripas. No, no era la típica recreativa de los años 80.

» [iOS] Namco Bandai adaptó *Splatterhouse* a terminales iOS. Como siempre, lo peor fue el control táctil.

RICK TAYLOR

El azote del inframundo

A lo largo de los años su aspecto ha sufrido un montón de modificaciones (en algunos casos para evitar a Namco una costosa demanda), pero nuestro héroe siempre ha podido confiar en la máscara, y la fuerza que ella le proporcionaba, para rescatar a Jennifer (una y otra vez) de los seres que habitan la Mansión West. Vestía como un pordiosero sureño, tenía pies de Hobbit...pero cómo repartía, amigos.



» [Arcade] El correoso Biggy Man se calzaba un saco en la cabeza, como Jason en la segunda *Viernes 13*.

» [Arcade] Espachurrar a un enemigo contra la pared era uno de los mayores placeres de la recreativa.

SPLATTERHOUSE

Un hombre con pies como zuecos. Una máscara. Una mansión repleta de horrores. Namco, absolutamente desmelenada.

Bienvenidos a 1988, un año que nos brindó auténticas joyas recreativas: *Dragon Ninja*, *Ghouls 'n Ghosts*... La placa más grotesca de aquella excelente cosecha llevó la firma de Namco, y aunque su mecánica no era nada original (un beat'em-up de scroll lateral, en la línea de *Vigilante*, también de 1988), su terrorífica ambientación causó furor entre la chavalada nipona. *Splatterhouse* no nos enfrentaba a pandilleros, sino a zombis, espectros y el resto de los horrendos inquilinos de la Mansión West (toma guiño a Lovecraft y su *Reanimator*). En unos tiempos en los que los japoneses se pasaban la propiedad intelectual por sus slips de *Ultraman*, a Namco no le tembló el pulso a la hora de darle a Rick, el héroe de la función, el aspecto de Jason Voorhees, máscara de hockey incluída. El objetivo de nuestro alopécico, y algo patizambo, protagonista era rescatar a su novia, Jennifer. Pero para lograrlo, antes teníamos que darnos de leches con medio Mas Allá a lo largo de siete niveles muy puñeteros.

El control y la animación de Rick eran bastante pochos, pero *Splatterhouse* lo compensaba con generosas dosis de casquería y momentos inolvidables, como ese duelo a tollinas contra un poltergeist o los Rick fantasmales que aparecían sorpresivamente detrás de algunos espejos. Además del look de Rick, Namco calzó otro homenaje a *Viernes 13* bajo la forma de Biggy Man, un zopenco con un saco en la cabeza (tal y como iba Jason en la segunda película). La guinda del ensangrentado pastel la pondría una estupenda banda sonora, tan tétrica como el juego. Por cierto, Namco recuperó la máquina hace unos años en un port para iOS, simpático, pero con un control táctil raruno. Y si os va las rarezas, en Japón también se lanzó una versión para PC. Es difícil de conseguir, pero más económica que la de FM Towns Marty, la mejor versión doméstica de todas.


» [Arcade] Rick, liándose a patadas con un poltergeist. ¿La enana de la peli de Spielberg? Una aficionada.


» [Arcade] En algunos momentos podíamos usar armas, desde palos a estos viriles arpones.

» [TG-16] Namco no quiso líos con Paramount y le cambió la máscara a Rick en la versión TurboGrafx-16.

A NAMCO NO LE TEMBLÓ EL PULSO AL DARLE A RICK EL LOOK DE JASON, MÁSCARA DE HOCKEY INCLUÍDA.



TESORITO LCD

Ahora vale su peso en uranio

Esta maquinita LCD, facturada por Varie en 1988, se ha convertido en el santo grial para los fans de *Splatterhouse*. Aunque su mecánica no era nada del otro mundo, su rareza ha hecho que alcance precios chifladísimos en eBay. En el momento de escribir estas líneas, un francés está ofreciendo una, con caja e instrucciones, por la friolera de 300 euros. Tal cual.



» [Arcade] Un iglesia profanada, una cruz invertida y cabezas decapitadas. Encantador.



» [Arcade] En los 80, los japoneses se pasaban por el forro las leyes del copyright. Los abogados de Paramount se habrían forrado con esta ilustración.

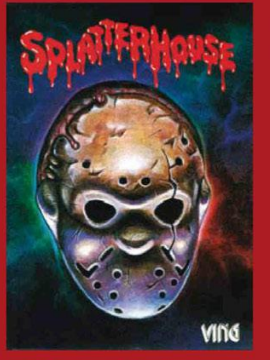
PESADILLAS CASERAS

A pesar de su crudeza, *Splatterhouse* también disfrutó de unas cuantas adaptaciones domésticas.



PC Engine

Nambo bordó la conversión a PC Engine de su recreativa, suavizando un poco el nivel de dificultad (gracias a Dios) y limitándose a cambiar un par de cosas (el cuchillo de carnicero del primero nivel era sustituido por un palo y la intro era más cutre). Una Hu-Card imprescindible.



FM Towns Marty

Programada por Ving, está considerada la versión doméstica más fiel al original (de hecho es prácticamente un calco). Eso sí, si quieres añadirla a tu colección, prepárate para aflojar la mosca, porque una copia en buen estado no suele bajar de los 220 euros en eBay. Con suerte.



TurboGrafx-16

NEC censuró a conciencia la versión occidental del port de PC-E. Además de añadir la máscara roja que hemos comentado, cambiaron por completo el combate en la iglesia, despojándolo de cualquier elemento religioso. Hasta la cruz fue sustituida por otra cabeza más.

SPLATTERHOUSE WANPAKU GRAFFITI

Namco sabía que Nintendo jamás le dejaría recrear su coin-op en Famicom, asi que tiró por el camino de la parodia y el cachondeo.

A Hiroshi Yamauchi le habría dado un síncope de haber visto la casquería de *Splatterhouse* en su amada Famicom, así que Namco decidió lanzar en 1989 una adaptación muy particular para la 8-bit de Nintendo, en la que el terror y la violencia eran sustituidas por el cachondeo y la adorable estética SuperDeformed. *Wanpaku Graffiti* supone, por motivos más que evidentes, un capítulo aparte dentro de la historia de Rick y su máscara. De hecho, el arranque del juego es completamente distinto a la de la placa recreativa. Rick regresa a la vida desde la tumba, ante una exultante Jennifer (¡Ni la Muerte puede separarnos, churri!), para instantes después ser secuestrada por el cabezón Rey Calabaza. Una vez más, nuestro objetivo será avanzar a lo largo de siete fases, en pos de la parienta.

Camuflados bajo una estética infantilona, encontraremos un montón de detalles deliciosamente grotescos, en la línea de la franquicia: un combate con unos pollos decapitados que brotan de un horno, un poltergeist que nos arroja un montón de libros, una iglesia profanada, con monje satánico y pentagrama incluído, y gente ahorcada en el bosque que vuelve a la vida (bueno, de cuello para abajo).

Al margen del cachondeo que destila el juego, *Wanpakku Graffiti* sorprende por su estupenda factura gráfica. Despliega uno de los scroll parallax más suaves que un servidor jamás haya visto en FC/NES y el control de Rick es impecable, el mejor de toda la saga, me atrevería a decir. Pero lo mejor, sin duda, son sus golpes de humor. Por ejemplo, el primer subjefe del juego es un Drácula bailón, que nos deleita con una coreografía a lo *Thriller* (la música se encarga de rematar el gag), pero no es el único homenaje a la cultura Pop que vamos a encontrar en este cartucho. A lo largo del juego desfilan iconos del calibre de *Alien* (hay una moza de cuyo pecho empiezan a salir bichos), *El Exorcista*, e incluso *La Mosca*. Por cierto, que una de las cabinas de teletransportación guarda una sorpresa. Si en lugar de seguir avanzando nos metemos en la cabina de la izquierda, nos transportaremos a Japón, donde una bella nipona nos hará un bailecito durante la ceremonia del té. Con uno de los botones del pad nos zurraremos unos cuantos pedos, hasta indignar a la muchacha, que nos entregará una de las Crystal Balls. Necesitaremos la otra para ver el auténtico final del juego, y la encontraremos tras un puerta de la última fase (donde el monje intenta trincarnos). Allí nos espera un tour por Egipto (con jeroglíficos que nos sacan un dedo), una sacerdotisa y la segunda esfera. Con las dos en nuestro poder descubriremos cómo, tras la secuencia final (que desvela que todo lo que ha pasado era, en realidad, el rodaje de una película), Rick y Jennifer se encaminan hacia la Mansión West. Esto convierte a *Wanpaku Graffiti* en una suerte de precuela de la recreativa original. En un cualquier caso, es un plataformas estupendo. Lástima que no llegara a Occidente. Aunque seguro que habrían censurado los pedos. Eso seguro.



» [FC] El Drácula bailón, en plena coreografía. Se echa en falta aquel temazo de Andrés Pajares.



» [FC] Uno de los guiños más gloriosos hacia el cine SciFi: *La Mosca*. La cabina de la izquierda tiene sorpresa.



» [FC] De haber llegado a Occidente, elementos como la iglesia satánica no habrían pasado el corte.



SPLATTERHOUSE 2

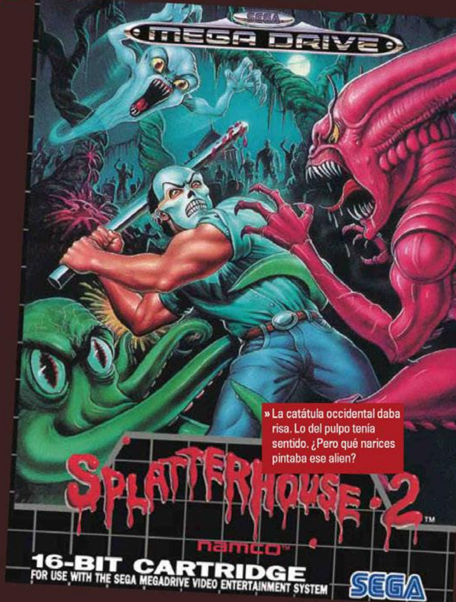
Uno de los cartuchos más burros y alucinógenos de la historia de Mega Drive.

De manera sorprendente, Namco dejó atrás la PC Engine (una consola que lo petaba, y mucho, en Japón) y se decantó por Mega Drive para poner en marcha la secuela de su recreativa. Al margen de fanatismos segueros, la verdad es que fue una buena decisión. Sega quería desmarcarse del buen rollismo de Nintendo, y no pondría ninguna pega a Namco por el contenido del cartucho, por muy cazurro que este fuera. Y *Splatterhouse 2* lo era. Y mucho.

El momento más recordado de esta secuela es cuando Rick, sierra mecánica en mano, despedaza a cuatro fetos ahorcados, hasta cubrir toda la pantalla de sangre (literalmente). A los chavales de la época aquello nos dejó sin palabras, y apenas causó controversia en los medios. Quizás porque aún quedaba un año para que el Congreso de los EE.UU. pusiera el grito en el cielo por la violencia en los videojuegos (citando títulos tan "perniciosos" como *Mortal Kombat* y *Night Trap*). En *Splatterhouse 2* Rick regresa a los restos de la Mansión West, para rescatar a Jennifer del Mas Allá (en la primera entrega, la pobre moría tras convertise en un mutante cabezón). Las ocho fases son un despiporre de violencia y gore gratuito que, hasta cierto punto, logran compensar el lamentable control del personaje.

En contraste al excelente diseño de los jefazos y algunos estupendos efectos visuales (inolvidable aquel paseo entre un scroll parallax compuesto por cientos de caras de Bélmez), los grafistas de Namco no se rompieron la espalda creando a Rick. Su animación es bastante rupestre, y parece que tiene dos tortas del Casar en lugar de pies. Para evitarse líos con Paramount (dueña de los derechos de *Viernes 13*), se cambió el diseño de la máscara. En la versión japonesa tenía un look a lo Kabuki, mientras que la occidental se asemejaba más a una calavera.

En comparación a otros cartuchos de MD, *Splatterhouse 2* no ha envejecido bien. Pero merece la pena enfrentarse a un control terrible y su mal ajustada dificultad sólo por revivir algunas de sus fases más chifladas. Eso sí, imprescindible conectar unos cascos a la consola. Aunque sea sólo para disfrutar de la música de la intro.



» La catátula occidental daba risa. Lo del pulpo tenía sentido. ¿Pero qué narices pintaba ese alien?



» [MD] El momento más icónico de *Splatterhouse 2*: Rick despedazando cuatro fetos ahorcados.



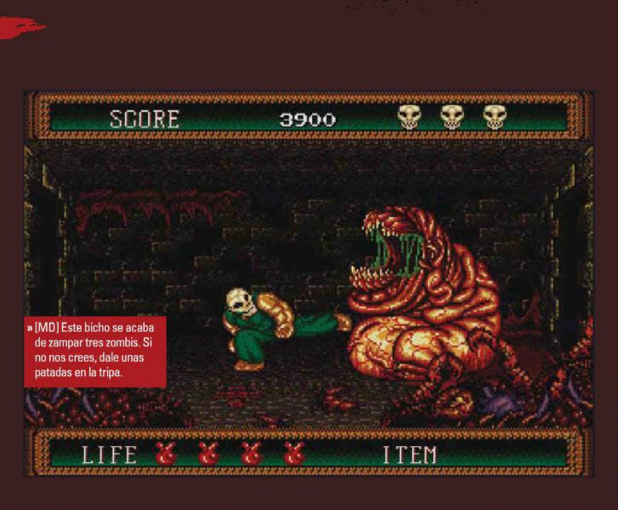
» Una vez más, la carátula japonesa se merendaba a la occidental. Con ese Rick, a punto de soltar "un meco".

» [MD] ¿Logrará Rick rescatar a Jennifer? En el Infierno los demonios tienen las manos muy largas. Picarones.

» [MD] Más de 20 años después, seguimos preguntándonos si este tipo es el Doctor West.



» [MD] Un simple palo era todo lo que necesitabas para estampar a los zombis contra las paredes.



» [MD] Este bicho se acaba de zampar tres zombis. Si no nos crees, dale unas patadas en la tripa.



» [MD] ¿Qué demonios fumarían los grafistas de Namco mientras trabajaban en este cartucho?

NUESTRO ENMASCARADO HÉROE PARECE TENER DOS TORTAS DEL CASAR EN LUGAR DE PIES.



» [MD] El cuñado de Cthulhu no está dispuesto a dejarnos escapar. Jennifer, pensando en sus cosas.



» [MD] El catálogo de movimientos de Rick aumentó notablemente en la tercera entrega.



» [MD] No sintáis lástima por el osito de peluche digitalizado. En su interior guardaba una sorpresa.

SPLATTERHOUSE 3



Rick y su máscara se despidieron de la 16-bit de Sega a lo grande: con un beat'em-up tan cazurro como exigente.

Namco se puso las pilas en 1993, y de qué manera, con la tercera entrega de *Splatterhouse*. Este cartucho de Mega Drive dió un salto de gigante, tanto a nivel gráfico como en mecánica, abandonando cualquier vestigio plataformero para abrazar el mamporrismo puro y duro, al estilo *Final Fight*.

La trama arranca unos cuantos años después de *Splatterhouse 2*. Rick y Jennifer viven felices con su hijo David, hasta que una diabólica entidad lo rapta, y nuestro héroe se ve obligado a recurrir, una vez más, a la máscara. Además de incorporar un montón de golpes nuevos al personaje (entre ellos, la posibilidad de dar cabezazos, como un cani en el aparcamiento de una macrodiscoteca), Namco añadió profundidad a los escenarios y nos hizo estar totalmente pendiente del crono. Este regía completamente los destinos de Jennifer y David. Si el contador llegaba a cero antes de que acabáramos la fase, Rick podía despedirse de pedir una pizza familiar nunca más. El problema es que llegar a tiempo hasta cada jefe no era nada fácil. Al destruir a los monstruos de cada habitación, el juego nos abría todas las puertas y debíamos elegir cuál atravesar. Afortunadamente contábamos con un mapa, que marcaba con una X nuestro objetivo. Pero la tentación de explorar cada una de las numerosas habitaciones de la mansión acababa siendo irresistible, aunque implicara quedarnos sin familia. Entre las muchas sorpresas que podíamos encontrar estaba el fantasma de la niña pianista (con terrorífica sorpresa incluída) y unos cuantos óleos del maestro Francisco de Goya decorando las paredes. Por ejemplo, además de los que hemos mencionado en el recuadro de la derecha, podíamos ser testigos de cómo del *Retrato de Doña Isabel de Porcel* empezaba a manar sangre. Y luego dicen que los videojuegos no culturizan.

Para complicar aun más las cosas, los enemigos de *Splatterhouse 3* eran, con diferencia, los más duros y brasas de toda la saga. Por los suelos de la mansión podíamos encontrar algunas armas (bates y bloques



» [MD] Los enemigos de *Splatterhouse 3* eran, con diferencia, los más duros y brasas de toda la saga.

» [MD] La máscara acaba demostrando ser tan diabólica como el ente que había secuestrado a David.

TOQUE GOYESCO

Namco rindió homenaje al maestro Goya, colgando en las paredes varios óleos suyos. Un detalle de buen gusto.



La Maja aburrida

Además del mencionado *Retrato de Doña Isabel de Porcel*, en las paredes pudimos encontrar esta versión de *La Maja Vestida*, en la que a la pobre se le ha cansado un brazo de tanto posar.



La merienda de Saturno

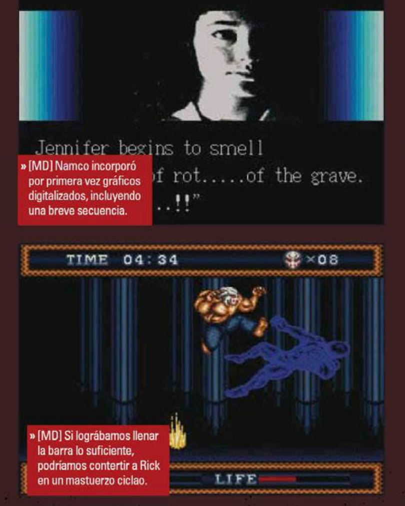
El mítico *Saturno Devorando a un Hijo* mereció una habitación para él solito dentro de la mansión. En aquella sala no había ni un enemigo. Ni hacía falta. La imagen del fulano devorando un crío, como si fuera un pepito de ternera, ya provocaba suficiente horror.

de cemento), pero si las dejábamos caer tras encajar un mamporro, descúbriamos como una cara fantasmal se llevaba el arma (si no era lo suficiéntemente rápidos como para cogerla de nuevo). Dichas armas no se esfumaban por completo, sino que iban a parar a una habitación determinada de cada piso. Pero claro, con el crono corriendo a toda leche y nuestra parienta a punto de convertirse en un demonio, a ver quién era el guapo que recorría doce habitaciones en pos del puñetero bate.

Afortunadamente, en los momentos más desesperados (siempre y cuando hubiéramos llenado la barra correspondiente, recogiendo orbes) Rick podía desencadenar un poder especial que le convertía en un culturista ciclao, capaz de soltar unas tollinas apocalípticas. El problema es que dicho poder desaparecía tras eliminar al último enemigo de una habitación, por lo que lo más sentato era reservar ese poder para los jefazos.

Con múltiples finales (dependiendo de nuestro éxito al llegar al final de cada planta dentro del tiempo establecido) y unos gráficos colosales (que incluían, por primera vez, gráficos digitalizados), *Splatterhouse 3* está considerado el cénit de la franquicia. Es demencialmente difícil (probad a echar una partida, hoy en día, y comparadlo con los juegos actuales) y se echa en falta algo más de casquería, pero puso un estupendo punto y final a las andanzas de Rick en Mega Drive. Por cierto, aunque las revistas de la época recibimos las EPROM del juego para analizarlo, Sega no se atrevió a distribuirlo en nuestro país (ni el resto de Europa), aunque sí lo editó en EE.UU. y Japón. Cobardes.

AUNQUE SÍ SE EDITÓ EN EE.UU. Y JAPÓN, SEGA NO SE ATREVIÓ A COMERCIALIZAR EL JUEGO EN EL CONTINENTE EUROPEO.



» [MD] Namco incorporó por primera vez gráficos digitalizados, incluyendo una breve secuencia.

» [MD] Si lográbamos llenar la barra lo suficiente, podríamos contertir a Rick en un mastuerzo ciclao.



» [MD] Esta puñetera cría nos propició uno de los mayores sustos de la historia de Mega Drive.

» [MD] Las puñeteras cabezas fantasmales se encargaban de robarte el arma, si esta caía al suelo tras un K.O.



» [PS3] Gracias a la máscara, Rick pasa de ser un alfeñique a convertirse en un "Maciste from hell".

» [PS3] El reboot puso rostro por fín al Doctor West. Un viejo verde, y satánico, obsesionado con Jennifer.

» [PS3] La máscara era capaz de absorber la sangre de los enemigos para devolverle parte de vida a Rick.

SPLATTERHOUSE 2010

Un reboot creado por y para mitómanos de la franquicia. No era perfecto, pero destilaba amor en cada polígono.

Somos conscientes de que hemos cruzado una línea muy peligrosa al incluir un juego de 2010 en Retro Gamer, pero no podíamos dar carpetazo (por ahora) a la saga *Splatterhouse* sin rendir honores a su última entrega. Este reboot, comercializado en PS3 y Xbox 360, compensaba sus evidentes taras (unos gráficos un tanto pochos y un control muy mejorable) con un amor hacia la franquicia que rozaba el fanboyismo. Namco Bandai no sólo incluyó a modo de extras desbloqueables la recreativa original y las dos secuelas de Mega Drive. A lo largo de sus doce fases, los homenajes hacia el legado *Splatterhouse* eran incontables. Desde la incorporación de segmentos con desarrollo 2D (con el mismo control horrendo en los saltos de siempre, por cierto) hasta el retorno del carismático Biggy Man.

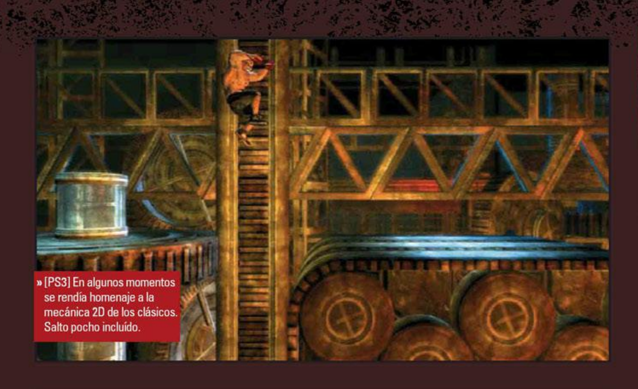
Con estos ingredientes, Namco Bandai ya se había ganado a los más viejunos del lugar, pero claro, había que atraer a la muchachada actual, asi que añadieron al juego un toque 'numetalero' que si bien llegó a chirriar a algunos puristas, la verdad es que le sentó bastante bien. Además, no se cortaron un pelo en cuento al gore y la violencia, dándonos la oportunidad de ver a Rick aplastando cabezas y arrancando brazos a través de una serie de QTE escalofriantes.

La producción del reboot fue bastante problemática. El proyecto estuvo en manos de los californianos BottleRocket, pero Namco no estaba contenta con su trabajo y acabó desarrollando el juego de manera interna. Y de paso, no escatimaron en gastos: se dotó al juego de una BSO con temas de Mastodon, Lamb of God y otras bandas. Aunque lo que más nos gustó fueron los guiños a Lovecraft (mas allá de la conocida Mansión West), haciendo que Rick y Jennifer fueran estudiantes de la Universidad de Miskatonic. No vamos a engañarnos, la mayoría de los reboots son una castaña. Pero este al menos no intentó borrar el legado que le precedía, sino honrarlo. Y eso, por lo menos, merecía un aplauso.

El reboot estaba repleto de seres tan repelentes como este. En ocasiones era posible interactuar con elementos del escenario para crear ejecuciones de lo más festivas: decapitaciones, empalamientos... Si, el juego se ganó el PEGI +18 a pulso. De perdidos al río.

¡¡¡CRUNCH!!! Rick los mata bien muertos

Salvo contadas excepciones (como *Shenmue*, por ser el pionero), todos estaremos de acuerdo en que los QTE son la peste. El reboot de *Splatterhouse* no fue ajeno a esta maldición, pero al menos el meneo de sticks y botones quedaba aquí recompensado por insanas dosis de violencia. En comparación, los fatalities de *Mortal Kombat* eran el beso de una madre.


» [PS3] En algunos momentos se rendía homenaje a la mecánica 2D de los clásicos. Salto pocho incluído.



» [PS3] A modo de extra, se incluyó la recreativa original y las dos secuelas de Mega Drive. Menuda golosina.

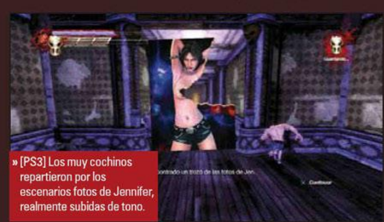


PISANDO FUERTE

Un clásico recreativo, a tus pies.

El departamento de márketing de Namco Bandai explotó a conciencia el lanzamiento de *Splatterhouse*. No sólo calzaron un desplegable protagonizado por Jennifer en Playboy. También se asociaron con la marca Globe para lanzar estas ensangrentadas zapatillas, idénticas a las que lleva Rick en el reboot.


» [PS3] Por supuesto, no podía faltar el jefazo "bigger than life", acorde a los gustos actuales.


» [PS3] Los muy cochinos repartieron por los escenarios fotos de Jennifer, realmente subidas de tono.


» [PS3] Rick, a punto de empalar a un mutante. El juego estaba repleto de momentos encantadores.

ESTE REBOOT NO INTENTÓ BORRAR EL LEGADO QUE LE PRECEDÍA, SINO HONRARLO. Y ESO MERECÍA UN APLAUSO.





» [PS3] "La sangre es la vida", decía aquel conde transilvano. La máscara y Rick estaban de acuerdo.



BANJO-KAZOO

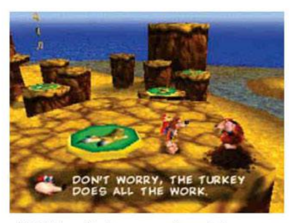
Si tuvieras que escoger aventureros para vencer a una bruja malvada, un oso perezoso y un pájaro con el pico muy grande no serían tus apuestas, ¿pero combinando a ambos? Victoria asegurada. Echemos un vistazo a la carrera de dos de las más queridas mascotas de Rare.

Cuando rememoramos los juegos de consola de finales de los noventa, hay ciertos recuerdos que pesan mucho: los juegos de lucha 3D, los juegos de fútbol con animaciones pateteras y el auge del plataformas tridimensional. No os equivoquéis, ese ansia de coleccionar ítems de la mascota de turno fue uno de los subgéneros de la época de N64, y *Banjo-Kazooie* fue el juego que lo empezó esa moda. Gracias a su éxito con la saga *Donkey Kong Country* y con el brillante *GoldenEye*, Rare era uno de los estudios más importantes del mundo y quizá el único capaz de juntar un pajarraco bocazas y un oso perezoso gracias a su distintivo sentido del humor. Sabiendo esto, es gracioso que ni Banjo ni Kazooie estuvieran previstos en el juego en el que debutaron, que pare empezar no era ni un plataformas protagonizado por mascotas.



Todo empezó con un sueño, más concretamente, con el *Project Dream*. *Project Dream* era una aventura para SNES protagonizada por un jovencito llamado Edison que se vería relacionado con la tripulación pirata de Captain Blackeye. La idea era emplear el mismo estilo gráfico de *Donkey Kong Country*, que se había convertido en un hitazo por sus gráficos 3D prerrenderizados. Sin embargo, la tecnología estaba avanzando y Nintendo ya tenía una nueva plataforma en camino, así que se mudaron a ella. Así, podrían tener un mundo en 3D para juguetear, aunque este movimiento fue problemático.

"Viniendo del desarrollo de *Donkey Kong Country*, estábamos acostumbrados a producir gráficos ▶



» [N64] Visitar a Bottles para aprender movimientos era algo vital y te empujaba a explorar el escenario.



» [N64] Las grandes construcciones, como el viejo Clanker, eran impresionantes y daban un toque único a cada nivel.





» [N64] Si subías a puntos elevados, podías apreciar el tamaño de los mapas de *Banjo-Kazooie*.

DÚO DINÁMICO

Las parejas más míticas del videojuego

POPO Y NANA

DEBUT: Ice Climber **AÑO:** 1985

■ Trabajar en pareja para escalar montañas solo funciona bien en *Ice Climber*, si bien las pantallas de bonus se convierten en pura competición. Aún así, el equipo es una pesadilla para sus enemigos una vez se ponen de acuerdo, como te dirá cualquier jugador de *Super Smash Bros*.

BUB Y BOB

DEBUT: Bubble Bobble **AÑO:** 1986

■ Puede que no tengan el mismo tipo de colaboración que otros dúos, pero eso lo solucionan siendo tiernos y monos. También son muy prolíficos, pues además de en su serie de origen, *Bubble Bobble*, también dieron el salto a *Puzzle Bobble* (o *Bust-A-Move*), su famosísimo spin-off.

HEAD Y HEELS

DEBUT: Head Over Heels **AÑO:** 1987

■ Estos héroes del clásico de los ochenta se complementaban perfectamente entre sí, con Head saltando y paralizando enemigos para que Heels se encargara de llevar los objetos. Puesto que se controlaba a ambos, hacer buen uso de sus diferencias era clave para poder progresar adecuadamente en el juego.

SONIC Y TAILS

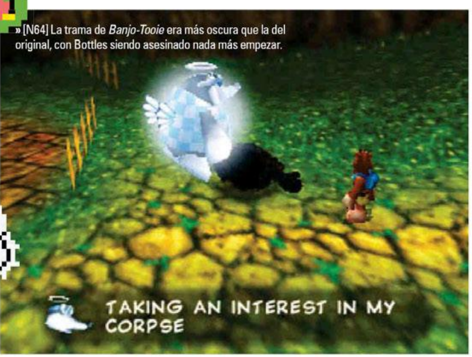
DEBUT: Sonic The Hedgehog 2 **AÑO:** 1992

■ El zorro amigo del erizo no era especialmente útil al principio: aunque era un buen escudo de invencibilidad si lo controlaba un amigo, cuando lo hacía la CPU era un estorbo. En *Sonic 3*, Tails sí resultaba siempre útil, en tanto que podía transportar a Sonic por los aires en cualquier momento.

CHANG Y CHOI

DEBUT: The King Of Fighters '94 **AÑO:** 1994

■ Estos eternos compañeros eran un dúo criminal, algo evidente por sus habilidades de combate y por su cómica apariencia y desproporción. Su gran momento les llegó *Capcom Vs SNK 2*, en el que luchaban uno al lado del otro para aprovecharse de sus cualidades. ¿Estaban chetados? Claro, eran criminales: no juegan limpio nunca.



» [N64] La trama de *Banjo-Tooie* era más oscura que la del original, con Bottles siendo asesinado nada más empezar.

» [N64] Grunty muestra un aspecto más...calavérico en *Banjo-Tooie* tras pasar una temporadita aplastada por un risco.

▶ de altísima resolución," explica Chris Sutherland, que aparece en los créditos de *Banjo-Kazooie* como 'jefe de tecleo'. "Con N64, queríamos renderizar la geometría de los modelos 3D directamente. Desgraciadamente, la realidad del proyecto fue que a esa tecnología aún quedaban años". El equipo intento combinar espacios en 3D con sprites en 2D, pero la cámara exponía los problemas con los sprites de múltiples capas, pues el giro de cámara hacía que se superponiesen. A su vez, el equipo de *Conker* habían conseguido avanzar con todo en 3D, de modo que *Project Dream* hizo lo mismo.

Por supuesto, este no fue el único cambio que hicieron. El juego fue mutando poco a poco, primero con el reemplazo de Edison. "Cuando introdujimos al oso, intentamos adaptar el diálogo al de un oso, de modo que, en principio, Bajo hablaba, con sus 'yojó' y todo", explica Sutherland, que hizo la voz del oso. Kazooie aún estaba ausente por el momento, de ahí su caracterización para *Diddy Kong Racing*. El compañero de Banjo llegó como una justificación de diseño. En este punto, el juego había evolucionado hacia un plataformas 3D más tradicional, y el equipo quería dotar a Banjo de un doble salto. Esto se representó con unas alas que salían de su mochila, pero resultaba muy extraño. La solución: meter un pájaro en su mochila, y así nació Kazooie.

Pese a su convulso desarrollo, *Banjo-Kazooie* se convirtió en un clásico al instante, tras lanzarse en verano de 1998. El juego se vendió como churros y las críticas fueron todas muy positivas, con muchos críticos de por entonces



» [N64] *Banjo-Tooie* cuenta con algunos de los escenarios mejor diseñados de N64.

> **"Nuestro objetivo era crear un mundo más variado y mejor hecho que el de la primera parte"**
> Chris Sutherland

declarándolo superior al mismísimo *Super Mario 64*. Desde luego, el juego se merecía los halagos, pues contenía uno de los mundos más ricos jamás lanzados en N64, y el tándem protagonista y el sentido del humor del juego en general le daban mucho carácter. Si algo se le podía criticar es de uno de los problemas habituales de los juegos 3D de aquel entonces: la cámara a veces era un incordio, más problemática que útil.

Está claro que, incluso si no había una secuela planeada para *Banjo-Kazooie*, su éxito la hizo obligatoria. Sin embargo, *Banjo-Tooie* ya existía antes, pues el primer juego lo mencionaba en sus cómicos créditos. "Nuestro objetivo era hacer un juego más grande y mejor que el primero," explica Sutherland, "tanto en lo que se refiere al tamaño del mundo como en variedad, con más personajes y un modo multijugador." Dado que la fórmula del primer jugeo había sido tan popular, la decisión de hacer una versión más completa del primero tenía sentido, sobre todo porque su formato estaba de moda.

Tras fracasar en su intento de robar la belleza a la hermana pequeña de Banjo, Tooty, la antagonista de la saga, Gruntilda, ahora quería venganza. Tras pasar dos años atrapada bajo un risco y quedar reducida a un esqueleto, estaba dispuesta a recuperar su cuerpo chupando la vida de otras criaturas. Banjo y Kazooie volvieron a plantarle cara, pero la bruja se cobró una víctima: Bottles. Por fortuna, ya contaban con los movimientos aprendidos en el primer juego, y ganaron más aún, incluida la de poder separarse. ▶

PUZLES Y CACHARROS

El cameo que adelantó las aventuras de Banjo

La primera aparición de Banjo no fue en realidad en su propio juego, sino en otro de Rare para N64: *Diddy Kong Racing*. Este juego se lanzaba seis meses antes de *Banjo-Kazooie* y contenía una versión temprana de Banjo con una caracterización diferente. Aunque su "yojó!" está presente y es correcto, habla inglés cuando se dice su nombre. Lo más importante es que Kazooie no le acompaña, lo que supone la única ocasión en la que el dúo no aparece junto en un juego. Otro personaje de *Banjo-Kazooie* hace acto de aparición, la tortuga Tiptup, que en el juego ejerce de directora del coro de la ciénaga. A su vez, es el debut de Conker, que se presentó como una ardilla mucho más dulce que la que vimos despotricar a cada segundo en *Bad Fur Day*. Como Banjo, fue introducida para crear una familiaridad con los personajes antes del lanzamiento de sus propios juegos, algo que no sabemos muy bien cómo funcionó.

En el otro extremo de la carrera de Banjo, tenemos a Banjo y a Kazooie haciendo un cameo en *Sonic & Sega All-Stars Racing*. Sega había estado hablando con cada plataforma sobre crear contenido exclusivo para cada consola, pero al final, solo Microsoft apostó por esto, asegurando un personaje de Rare en la versión para Xbox 360. Ciertamente, su aparición tenía cierto sentido, pues habían lanzado un juego basado en vehículos hace no demasiado tiempo. Aunque no recibieron su propias canciones ni un escenario propio, tenían un ataque especial único: Kazooie disparaba magia de Mumbo al cielo, haciendo que llovieran piezas de puzle que golpeaban enemigos.



COLECCIONISMO LOCO

La saga Banjo-Kazooie es famosa por sus coleccionables, ¿pero cuántos hay exactamente?

BANJO-KAZOOIE

900 NOTAS
EMPLEADAS PARA ABRIR MÁS PUERTAS

100 JIGGIES
PARA ABRIR ESCENARIOS



100 FICHAS MUMBO
ACTIVAN LA MAGIA DE MUMBO

45 JINJOS PARA GANAR MÁS JIGGIES

24 PANALES DE MIEL MÁS PUNTOS DE VIDA

ADEMÁS…
• HUEVOS AZULES • HOJAS ROJAS
• HOJAS DORADAS

BANJO-TOOIE

160 NIDOS NOTAS
CADA UNO TIENE 5 NOTAS, SE USAN PARA APRENDER MOVIMIENTOS

10 CLAVES DE SOL
CON 20 NOTAS CADA UNA



45 JINJOS QUE DAN MÁS JIGGIES

90 JIGGIES
PARA ACCEDER A MÁS PANTALLAS

18 GLOWBOS
PARA ACTIVAR LA MAGIA DE MUMBO



24 PANALES DE MIEL MÁS PUNTOS DE VIDA

ADEMÁS… • PLUMAS ROJAS
• PLUMAS DORADAS
• HUEVOS AZULES / DE FUEGO / DE HIELO • HUEVOS DE KAZOOIE
• HUEVOS GRANADA

BANJO-KAZOOIE NUTS & BOLTS

5230 NOTAS PARA COMPRAR

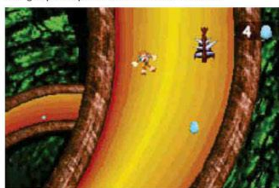
131 JIGGIES
PARA ABRIR NUEVOS NIVELES

92 TT TROFEOS
PARA MÁS JIGGIES

» [GBA] Elementos típicos de *Banjo-Kazooie*, como las peleas con jefes, permanecieron en *Grunty's Revenge*.



» [GBA] Había nuevos minijuegos, como este con un tobogán por el que deslizarse a toda velocidad.





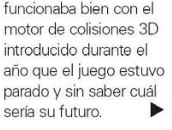
» [GBA] El temprano desarrollo de *Banjo-Pilot* acabó derivando en el de *Diddy Kong Pilot*.

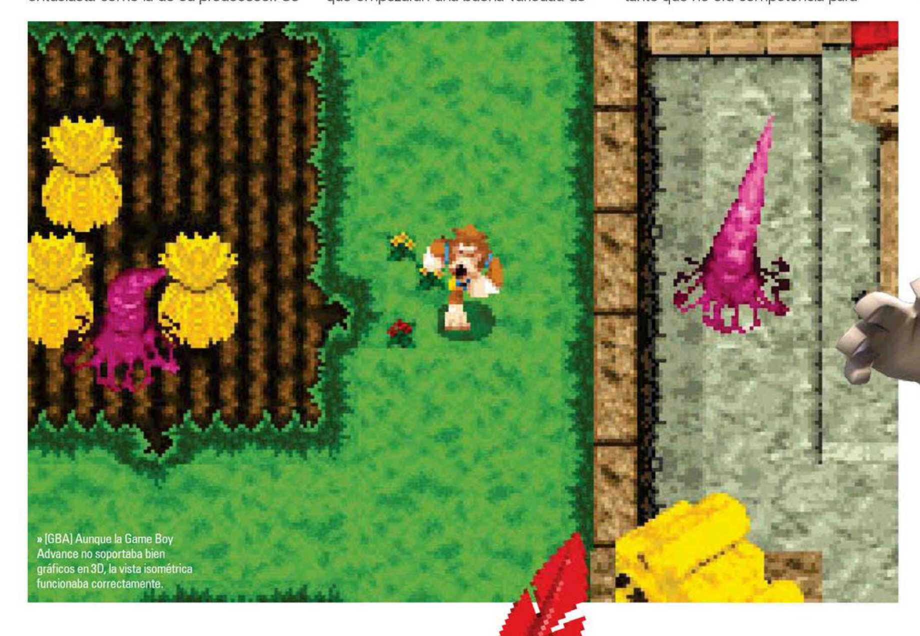
Con *Banjo-Kazooie* establecido como un juegazo de N64, el equipo se dio de bruces con la realidad de crear un juego mayor y mejor de lo que habían hecho. "El motor de *Banjo-Tooie* tenía que soportar mundos mucho mayores, tuvimos que ver bien qué permanecía en la memoria a medida que el jugador se movía", expone Sutherland. El multijugador, además, requería más trabajo y refinamiento, pues el código original asumía que todo era para un jugador. Para nuestra sorpresa, uno de los nuevos coleccionables fue uno de los mayores problemas: "Los huevos de Robo-Kazooie fueron un gran desafío, debido a que se podían mandar como un personaje a otros mundos y desencadenar nuevos acontecimientos. Esto siempre conllevaba un buen montón de bugs, alguno de los cuales nunca conseguimos encontrar y que al final se filtraron en el juego final."

Banjo-Tooie se lanzó a finales del 2000, con una respuesta casi tan entusiasta como la de su predecesor. Se consiguieron millones de ventas y una respuesta de la crítica universalmente positiva. Las áreas más amplias del juego y sus gráficos fueron alabados, pero esto tuvo un coste. Algunas mejoras del diseño hicieron ciertos elementos más manejables, como las notas que no se regeneraban, pero era mucho más difícil seguir la pista de lo que ocurría en el mundo de *Banjo-Tooie* debido a la necesidad de hacer 'backtrack' constantemente. Además, aunque los gráficos eran de los más detallados jamás vistos en N64, el frame rate solía resentirse en determinadas áreas para poder mostrarlos. Pese a la promesa de *Banjo-Threeie* al final del juego, Nintendo 64 ya casi estaba al final de su ciclo de vida: cualquier secuela tendría que llegar en la siguiente máquina de Nintendo.

En esos momentos, ya era fácil asumir que la siguiente consola de Nintendo iba a ser la GameCube. Sin embargo, Rare fue vendida por Nintendo a Microsoft en 2002, pero no antes de que empezaran una buena variedad de proyectos para Game Boy Advance, dos de los cuales eran juegos de la saga Banjo. Los años posteriores fueron muy difíciles para el pájaro y el oso, pues ninguno de los juegos de GBA estaban a la altura de los antecesores. El primero de ellos era una aventura isométrica enter los dos primeros juegos, *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge*.

Cuando se reveló a mediados de 2001, *Grunty's Revenge* parecía apuntar a una experiencia similar a la de sus hermanos mayores, con grandes áreas abiertas, nuevos movimientos aprendidos, como poder volar con Kazooie, y coleccionables. La venta de Rare puso su futuro en duda, pero Microsoft permitió el proyecto en tanto que no era competencia para sus productos, aunque necesitarían una compañía para publicarlo. THQ se hizo con él en 2003, y en entrevistas posteriores, Rare dijo que los mapas del juego habían sido refinados. Sin embargo, los comentarios hechos por programadores de la época sugieren que el problema era la capacidad del cartucho, lo que redujo las pantallas de nueve a seis, la Montaña Espiral que servía como centro de conexión. También se eliminó la habilidad de volar, pues no funcionaba bien con el motor de colisiones 3D introducido durante el año que el juego estuvo parado y sin saber cuál sería su futuro.





» [GBA] Aunque la Game Boy Advance no soportaba bien gráficos en 3D, la vista isométrica funcionaba correctamente.



Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge se lanzó en otoño de 2003 y recibió críticas mixtas, con gente que lo calificó de sobresaliente y otros que lo suspendieron sin remedio. Todo el mundo estaba de acuerdo en que la aventura principal era de calidad, como su jugabilidad. Sin embargo, los recortes eran evidentes y la queja más común era con respecto a la duración: el juego era asombrosamente corto y se acababa cuando parecía que estaba a punto de despegar.

El siguiente juego fue *Banjo-Pilot*, que se mostró al mundo podo después de *Grunty's Revenge*, pero que se lanzaría mucho después por culpa de su tortuoso desarrollo. Se anunció en mayo de 2001 como *Diddy Kong Pilot*, un juego de conducción aérea con efectos a lo Mode 7 y controles por movimiento. Desgraciadamente, el juego no avanzaba satisfactoriamente y no llegaría a lanzarse en 2002. Cualquier posibilidad de lanzarlo con Diddy Kong se esfumó cuando Rare se vendió a Microsoft. Con el mismo problema de *Grunty's Revenge* para encontrar a alguien que lanzara el juego, se sumó otro: los cambios de gráficos necesarios para eliminar las referencias a Nintendo. Por suerte, Rare tenía una mascota que podía subirse perfectamente a un avión. Banjo iba a tener su propio juego de carreras.

» (Arriba)[Xbox 360] Las contrarreloj de *Baches & Cachivaches* concedian trofeos, que se cambiaban por jiggies.
» (Derecha) [Xbox 360] *Baches & Cachivaches* introdujo el mítico Stop 'n' Swop prometido en el primer juego.



Primero, sin embargo, los múltiples aspectos decepcionantes presentes en *Diddy Kong Pilot* tenían que ser corregidos. Rare escogió un nuevo camino para ello, que desembocó en una total reconstrucción del juego.

El gran problema con los entornos planos de *Diddy Kong Pilot* era que no tenían ningún sentido en un juego sobre aviación, de modo que construyeron un nuevo motor sustentado en vóxeles 3D para arreglar sus amplios paisajes. Aunque las pistas tuvieron que ser cortas debido a esto, era algo impresionante dado el hardware del que partían. En la primavera de 2004, *Banjo-Pilot* fue mostrado por fin tras un buen puñado de años en la sombras, mostrando un nuevo motor y luciendo bastante bien. Desgraciadamente, esta versión del juego fue cancelada "por lo bajini" más tarde, ese mismo año. Las malas lenguas dicen que el juego no era lo suficientemente estable ni veloz sobre el nuevo motor.

Pese a haber comenzado su desarrollo cuando la GBA estaba en su infancia, *Banjo-Pilot* finalmente se lanzó en enero de 2005, momento en el que la consola había sido ya sustituida por Nintendo DS. Tras regresar a los entornos planos del diseño original de *Diddy Kong Pilot*, era un típico juego de karts sin nada nuevo, donde lo único destacado eran las físicas de los vehículos aéreos. La recepción de la crítica fue adecuada,


» [Xbox 360] Apenas había plataformeo tradicional en *Nuts & Bolts*, pero alguna cosa se mantuvo.

TRABAJAR Y BROMEAR

Las estaciones de trabajo de Rare servían para echarse unas risas



Puesto que *Banjo-Kazooie* es una saga famosa por su sentido del humor, uno se espera que el desarrollo de juegos en Rare fuese algo igual de divertido, y la verdad es que así era. "Los juegos de N64 fueron desarrollados en estaciones de trabajo Silicon Graphics Indy," Chris explica. "Tal como funcionaban, podías loguearte sigilosamente con la cuenta de cualquier otra persona desde tu estación sin que se enteraran y tener acceso a su hardware. Esto significaba que podías tomar una captura de pantalla o usar su webcam si la tenían encendida. Parece una locura a día de hoy, ¡lo sé!"

Sí, es de locos, pero no podemos ni imaginarnos la clase de bromas que se gastarían. Chris nos revela alguna bastante inocente: "Durante los desarrollos, cuando alguien menos se lo esperaba, reproducíamos un sonido cómico en el ordenador de otra persona, para su susto y para el disfrute de los que estaban a su alrededor. Ah, ¡esto es lo que nos perdemos por la seguridad en Internet!" Seguro que el 'briiiii' de Kazooie sonó más de una vez...

> **"Hay gente que quiere sacar el 100% del juego, de modo que tienes que crear un desafío para ellos"**
> Chris Sutherland

como mucho, convirtiéndose en una despedida bastante triste del hardware de Nintendo.

Pese a la adquisición de Rare por Microsoft, Banjo y Kazooie se tomaron un largo descanso antes de llegar a una Xbox, perdiéndose la Xbox original y apareciendo ya por fin en Xbox 360. Sin embargo, cuando dieron el salto, el juego no fue lo que muchos se esperaban. El primer teaser reveló para empezar que no se trataba de *Banjo-Threeie*. También sirvió para mostrar los rediseños de Banjo y Kazooie, que lucían más cúbicos y poligonales aún que en N64. Aun así, no fue esta la mayor sorpresa de su presentación, pues los coleccionables ya no estaban, los movimientos antiguos tampoco y ni siquiera había plataformeo. *Banjo-Kazooie: Baches & Cachivaches* iba a ser un juego de acción con vehículos.

Grunty, que ahora era una mera calavera, quería vengarse una vez más del oso y el pájaro. La pareja de héroes se ha pasado los últimos ocho años de vagueo y tienen que recuperarse para zanjar de una vez sus diferencias, pero El Señor de los Juegos les detiene y propone hacerlo de una manera concreta, de modo que el ganador se quede con la Montaña Espiral y el perdedor tenga que trabajar en su fábrica de juguetes. Así, Banjo y Kazooie tendrán que obtener jiggies en varios desafíos automovilísticos, que pueden ganar del modo que les apetezca gracias a los muy personalizables vehículos.

El equipo tras *Baches y Cachivaches* decidió reducir el número de coleccionables debido a las críticas vertidas sobre los juegos que abusaban de ellos. La historia también se vio muy reducida y era completamente diferente de las de N64 y el humor era tan típico que daba lástima. Chris Sutherland no trabajó en *Baches & Cachivaches* (no hablemos ya de ponerles voz), pero sí está dispuesto a hablar de este asunto en concreto: "Algunas personas no quieren sacar el 100% de su juego y tienes que crear también un desafío para ellos", explica. "Lo ideal es que tengas un juego que haga que el jugador quiera coleccionar todos los ítems necesarios sin que le parezca una lista de la compra. Si consigues eso, el número de coleccionables da igual, aunque, obviamente, cuanto más elementos exijas recoger, más difícil es conseguir que el jugador se mantenga interesado." Al final, solo permanecieron las notas y las piezas de puzle de los juegos clásicos, con los trofeos por superar contrarrelojes como tercer tipo de recompensa.


» [Xbox 360] Los impresionantes escenarios de *Nuts & Bolts* se inspiraban claramente en los juegos de N64 y mantenían ciertos elementos característicos.

Como cabría esperar, los fans de siempre de la serie se ensañaron con *Banjo-Kazooie: Baches y Cachivaches*. Los cambios de estética se recibieron mal, pero lo pero fue el cambio brutal de jugabilidad que provocó tanta ira como sollozos, con una minoría muy ruidosa asegurando que habían destruido la saga. Los menos encariñados con la vieja saga lo recibieron algo mejor. Su valor a largo plazo fue alabado, al igual que la construcción de vehículos, aunque en este caso estamos ya hablando de la prensa especializada. Sea como fuere, había muchos fallos: la estructura de las misiones era repetitiva, por ser amables, y la interfaz del juego, así como sus tutoriales, dejaban muchísimo que desear y no eran nada intuitivos. Pese a todos los problemas, el juego tuvo más ventas que cualquier de los juegos de Game Boy Advance.

Aunque *Baches & Cachivaches* es el único juego de Banjo y Kazooie, la pareja ha sido avistada en otros. Se unieron a la plantilla de *Sonic & Sega All-Stars Racing* en Xbox 360 y sirvieron de skin en *Minecraft: Xbox 360 Edition*.

Pese a todas las decepciones sufridas a manos de este carismático dúo, su popularidad vive más allá de estos problemas gracias a sus dos fantásticos juegos originales y está claro que nadie se sorprenderá el día que regresen en forma de un nuevo videojuego. Las mascotas que son muy queridas lo tienen difícil en el mundo del videojuego, y si no, que se lo digan a Sonic. La gloria de tiempos pasados sigue pesando en sus hombros y la saga *Banjo-Kazooie* se les sigue exigiendo lo mejor. Así que aunque no hay planes para el oso y el pájaro en el horizonte, no os sorprendáis cuando escuchéis de nuevo el simbólico "yojó" de cierto oso cuando a Microsoft y Rare les parezca bien dar el paso. *


RAMPAGE



Demoler edificios, aplastar vehículos o comer gente son actividades habitualmente reservadas a los antagonistas de los juegos, pero los monstruos mutantes de Rampage nunca fueron de los que hacen caso a las reglas. Revisamos la saga que te permitió ser el malo...

Boom! Tu casa tiembla con violencia. El intermitente patrón de intensidad te hace sospechar que no es un terremoto. ¡Crash! Una horrenda mano peluda rompe el muro que da a la calle y te saca de tu hogar. ¡Whoosh! El sonido del aire estallando en tus tímpanos es lo último que escuchas cuando sales disparado hacia el cielo, solo hasta que la inevitable fuerza de la gravedad exige su cruel tributo y caes directamente dentro de las fauces de un lobo de tamaño imposible.

Es un final bastante macabro, uno de los muchos que se ven en *Rampage*. Los coches acaban estrellados en vallas publicitarias, la gente es pateada de un lado a otro de la pantalla como pelotas de fútbol que gritan, y edificios llenos de desgraciados son reducidos a escombros. Es destrucción a escala masiva, con una cantidad de víctimas que rivaliza con las de una superproducción de Hollywood... y la culpa es tuya. En vez de derrotar a los monstruos gigantes, eres uno de ellos. Si lloraste con *King Kong*, *Rampage* es el juego de tus sueños.



» [Arcade] George, Ralph y Lizzie tienen la posibilidad de atacar mientras escalan. En la imagen, George intercepta un helicóptero.

Es un tema que tiene una enorme resonancia en la cultura popular gracias a la popularidad de las películas de monstruos gigantes. El juego acabó convirtiéndose en realidad gracias a factores tecnológicos. "*Rampage* fue el resultado de mi incapacidad para aceptar un no por respuesta," explica Brian Colin, grafista de Midway. "La resolución de gráficos en nuestro sistema era mayor que la de nuestros competidores, y los sprites podían moverse libremente por la pantalla. Pero las imágenes del fondo tenían una resolución mucho menor, y debían permanecer estáticas. En una discusión con los responsables de hardware se me dijo que, a diferencia de otros juegos de la época, no nos podíamos permitir técnicamente fondos animados. Así que hablando de esas limitaciones con otros colegas del trabajo, se me ocurrió que estas molestas constricciones eran ideales en realidad para mostrar una cosa: un edificio que se colapsa. Solo había un paso de hacer edificios que se derrumban a conseguir que los derrumben los propios jugadores controlando a monstruos gigantes… la idea fue suficiente para convencerme de que teníamos un éxito potencial entre manos."

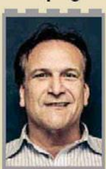
El éxito de esta premisa es más que conocido hoy, pero lo cierto es que no todo el mundo estaba tan entusiasmado con la idea original como Brian. "Los jefes se mostraron excépticos con la idea de hacer un juego en el que el protagonista era el villano, y detuvieron el desarrollo por ser un proyecto demasiado raro," recuerda. "De nuevo me negué a recibir un no por respuesta y fui directamente a la oficina del nuevo presidente de Bally/Midway, Maury Ferchen, a quien le encantó el concepto. Se le dio luz verde y batimos records de ingresos con él."

La premisa de *Rampage* era deliciosamente simple. Tomando control de George, Lizzie o Ralph (respectivamente un gorila, un lagarto gigante y un lobo monstruoso), hasta tres jugadores competían en un enloquecido combate que incluía golpear edificios, comer transeúntes y machacar débiles tanques y helicópteros enviados en vano a detener la destrucción. Cada nivel era un día en la larga campaña de masacre de los monstruos, y concluía cuando todos los edificios de la pantalla eran destruídos.

El apartado multijugador del juego fue la parte más complicada de ajustar correctamente. "Los jugadores se topaban con extraños que podían incorporarse a la partida en cualquier momento, lo que nos hizo llegar a la conclusión de que no debía poderse 'jugar mal'. El mayor desafío desde el punto de vista de la mecánica era dar la sensación de que todo valía, de que había libertad total," recuerda Brian. "Parte de la diversión de ser un monstruo gigante viene de que no hay reglas." Para garantizar esta sensación de caos total, los jugadores podían atacarse unos a otros, lo que dio pie a interesantes mecánicas

CONVERTIR LA MASACRE

Kenneth Hurley explica cómo llevó Rampage a los formatos domésticos



¿Tuviste acceso sin problemas al arcade original?
Se me permitió acceder al código original del juego. Por suerte sabía programar 6502 y 68000 por entonces, así que pude leer sin problemas el Z80. En general, lo único que me resultó útil de aquel código fue la parte en la que se definía la trayectoria de lanzamiento de la dinamita, y también la plantilla de niveles.

¿Fue muy complicada la versión de Apple II?
Fue todo un desafío, pero no por cuestiones técnicas, sino solo porque tuvimos que hacerla a toda prisa. Al final, el frame rate del juego no me convencía nada, pero Activision dijo que estaba suficientemente bien como para distribuirlo, y se decidió hacerlo, a pesar de que no creo que quedara del todo bien. El tiempo total que tardé en hacerlo fue de unas tres semanas para portarlo desde mi 8086 para PC al Apple II.

¿Qué ventajas te ofrecían las versiones de PC y Amiga?
La de PC fue la que supuso un mayor desafío, ya que tuve que escribir todo el audio, mapear el teclado y dibujar los gráficos casi de cero. En aquellos días, había que escribir todas las rutinas de blit 2D para CGA, TGA, EGA y VGA. Yo tuve que portar a mano, entre otras cosas, el juego de Apple II, y con ayuda de unos amigos aprendí a usar Lex y Yacc, que eran herramientas para construir compiladores. También construían traductores de código, así que creamos un traductor de 8086 a 68000 en unas dos semanas, y con él, conseguimos el noventa por ciento del código. A partir de ahí, creé los gráficos y el audio. Con Amiga hubo complicaciones por culpa del sistema operativo Intuition. Decidí prescindir de él y trabajar directamente en el hardwar.

¿Es cierto que tu código fuente fue usado para programar la versión de Master System?
Creo que sí. Hace poco volví a chequear parte de mi viejo código ensamblador y me sorpredió lo limpio y directo que es. También solía comentar cada línea individual en lenguaje ensamblador. Seguro que los programadores a los que les tocó adaptarlo para otro hardware supieron apreciar mi esfuerzo.



» [Arcade] Los teletipos entre niveles pueden dar pistas sobre cómo jugar a los monstruos más atentos.



» [Arcade] Los monstruos se transforman en humanos al ser derrotados. En multi, puedes comerte a tus amigos.



multijugador. "Algunos jugadores cooperaban, otros competían, otros pasaban de una forma de jugar a otra según la situación."

Pero había más en el juego, claro. No era necesario aplastar los coches de los civiles… pero podías hacerlo. El tren era uno de los vehículos más gustosos de reventar, ya que los monstruos podían jugar al tenis con él, lanzándolo de un lado a otro de la pantalla. "El caos jugaba en nuestro favor desde el punto de vista de la mecánica," explica Brian. "No teníamos que lanzar a los jugadores un jefe final frustrante e imposible de matar: las minúsculas balas y los propios errores de los jugadores era lo que eventualmente los liquidaba."

Rampage se convirtió en un tremendo éxito tras su lanzamiento en 1986, hasta el punto que tuvo que ser retirado de la sala donde se testeó con jugadores reales debido a las aglomeraciones que generaba. El juego fue portado a todo tipo de sistemas, desde el ya entonces anticuado Atari 2600 a los ordenadores de 16 bits. Los mejores ports fueron los de ZX Spectrum, Lynx, Master System y Amiga. Con semejante éxito, cabría pensar que una secuela era inevitable, pero aunque acabó llegando, no lo hizo especialmente deprisa.

En los años que siguieron al lanzamiento de *Rampage*, Midway fue adquirida por Williams Electronics y solo dos de sus empleados permanecieron en la empresa: Brian Colin y el programador Jeff Nauman. Los dos amigos dejaron Midway unos años después y formaron Game Refuge, donde desarrollaron juegos como *General Chaos*, aunque nunca llegaron a perder el contacto del todo con sus antiguos jefes.

Rampage World Tour nació durante una visita a las oficinas de Midway, como explica Colin: "Uno de los jefazos se quejó de que no tenían juegos de que llegaran a un rango de edades amplio. Tenían cubiertos a los varones adolescentes, pero necesitaban llegar a más gente…'" La respuesta era obvia para los dos antiguos empleados: necesitaban un nuevo *Rampage*. "*Rampage* había conseguido gustar a un rango de edades mucho mayor que otros juegos de la época," nos cuenta Colin. "La violencia paródica y de dibujo animado derribó barreras. Los niños podían competir con los adolescentes, los adultos contra los críos, e incluso, vaya, las chicas podían entrar en las partidas a golpear a sus hermanos y novios." Preservar ese sentido del humor era clave en el nuevo juego, así que se le dio un aspecto de animación en stop-motion.

Esta vez, el equipo de demolición viajaba por todo el mundo destruyendo las nases de Scumlabs, antagonistas del juego original, cuyo argumento era expandido en esta secuela. Los viajes internacionales se obtenían a través de banderas o machacando carteles de publicidad turística, lo que llevaba al grupo a minijuegos en los que los monstruos saltaban a un avión y tenían que recolectar ítems en pleno vuelo. Y había más mejoras: los edificios podían ser pateados, y se les podían extirpar plantas

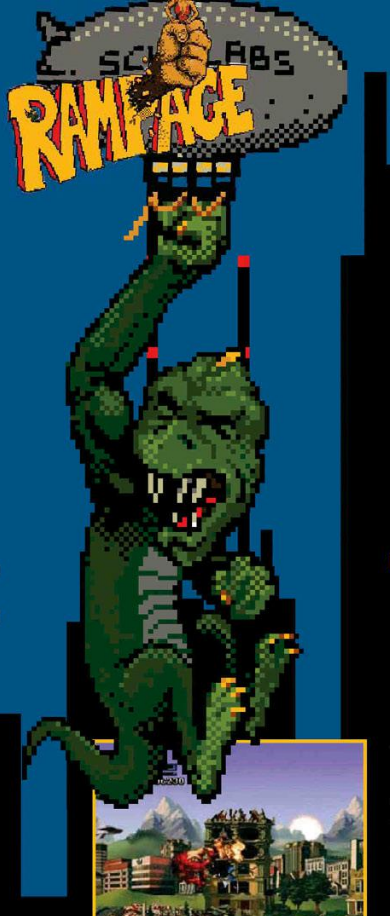


» [Arcade] El volumen de la masacre se pone al 11 en *Rampage World Tour*. Ojo a la táctica de George sobre el edificio.

"La violencia autoparódica y de dibujo animado derribó barreras"
Brian Colin



» [Arcade] La nueva tecnología gráfica dio pie a mejores movimientos, como lanzar al aire a desprevenidas víctimas.







» [PlayStation] Ruby es uno de los nuevos personajes de *Rampage Universal Tour*, y ha repetido desde entonces.



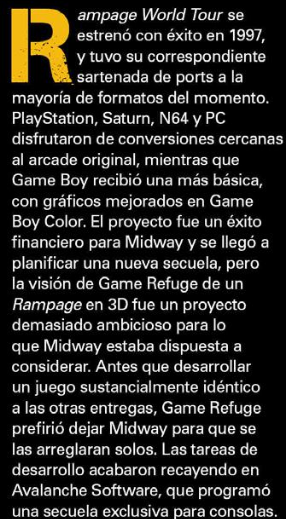
» [PlayStation] La destrucción de Pyongyang siempre es un tema delicado…

enteras de golpe, y también se podía saltar sobre edificios a medio demoler. La habilidad para abofetear las zonas superiores de los edificios era útil, sobre todo ahora que el nuevo formato de scroll permitía más edificios en cada nivel.

Pero la adición más sorprendente a la mecánica fue la novedad conocida como VERN (abreviatura de Violently Enraged Radioactive Nemesis, es decir, Enemigo Radioactivo Violentamente Enfurecido). El VERN era una mutación secundaria voladora y muy poderosa de alguno de los tres personajes principales, un power-up muy potente que tenía su origen en una de las novedades del juego que no llegaron a incluirse en la versión inicial. "Al principio, los ejecutivos de Midway querían que *Rampage World Tour* fuera para cuatro jugadores, así que diseñamos un cuarto monstruo," recuerda Colin. "Pero después de llevar unos pocos meses en desarrollo, decidieron que no querían distanciarse del esquema original de mueble para tres jugadores, y nos hicieron retirar la cuarta criatura. Así que decidimos convertir a VERN en la mutación de una mutación, por así decirlo."



» [PlayStation] Boris es nuestro favorito de la nueva generación gracias a su apabullante embestida.



Rampage World Tour se estrenó con éxito en 1997, y tuvo su correspondiente sartenada de ports a la mayoría de formatos del momento. PlayStation, Saturn, N64 y PC disfrutaron de conversiones cercanas al arcade original, mientras que Game Boy recibió una más básica, con gráficos mejorados en Game Boy Color. El proyecto fue un éxito financiero para Midway y se llegó a planificar una nueva secuela, pero la visión de Game Refuge de un *Rampage* en 3D fue un proyecto demasiado ambicioso para lo que Midway estaba dispuesta a considerar. Antes que desarrollar un juego sustancialmente idéntico a las otras entregas, Game Refuge prefirió dejar Midway para que se las arreglaran solos. Las tareas de desarrollo acabaron recayendo en Avalanche Software, que programó una secuela exclusiva para consolas.

Rampage Universal Tour introdujo toda una nueva ralea de personajes. Boris, Curtis y Ruby (respectivamente, un rinoceronte, un ratón y una langosta) viajan por todo el mundo para rescatar al trío original, encerrados en escenarios apropiadamente temáticos. Una vez liberados, los aliens invaden la Tierra y tienen que salvar el planeta. Cuando llegan a la mítica Área 51, descubren y rescatan un nuevo monstruo, el cíclope alienígena Myukus, tras lo cual llevan el rampagismo al espacio exterior y, finalmente, al planeta alien.

En términos de diseño, *Universal Tour* no se alejaba demasiado del esquema planteado por *World Tour*. La principal novedad del juego fue la incorporación de un movimiento especial para cada personaje, lo que aceleraba significativamente el proceso de destrucción. Los movimientos especiales solo podían llevarse a cabo comiéndose a tanta gente como para llenar un contador especial, lo que significaba que los jugadores tenían que pasarse la aventura merendando transeúntes. También había minijuegos entre niveles, desde demoliciones contrarreloj a concursos de ingerir desgraciados.

En cualquier caso, la demolición en sí misma, que conformaba el núcleo de la mecánica, apenas evolucionó desde *Rampage World Tour*. Aunque la versión para PlayStation permitía el uso del multitap, igualándolo con la acción para tres jugadores de N64, la escasez de mejoras condujo a un pobre recibimiento tras su lanzamiento en 1999. La versión para Game Boy Color sí propuso mejoras, con buenos gráficos y mecánica más próxima a las entregas de sobremesa. Aún con todo, las ventas fueron bien, y Midway continuó con la serie.

De nuevo desarrollado por Avalanche Software, *Rampage Through Time* fue una exclusiva de PlayStation que culminó con la trilogía iniciada en *World Tour*. Después de machacar cada edificio de la Tierra y contagiar la destrucción a todo el universo conocido, solo hay una frontera por transpasar para nuestros demolicionistas: el tiempo. Scumlabs inventa una máquina del tiempo para deshacer los accidentes que condujeron a la creación de los monstruos. Por desgracia para la descuidada compañía, nuestros protagonistas encuentran y usan la máquina, lo que supone que cualquier edificio de la historia de la humanidad está ahora en peligro…

La mecánica principal se desvía poco de los dos juegos previos de la serie, y se incluye el mismo catálogo de ataques.Harley, un

MONSTRUOS SUELTOS!

GEORGE, LIZZIE Y RALPH NO FUERON LOS UNICOS MONSTRUOS DEMOLEDORES DE LA FRANQUICIA...

R - RAMPAGE WT - RAMPAGE WORLD TOUR UT - RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR TT - RAMPAGE THROUGH TIME TD - RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

GEORGE R	LIZZIE R	RALPH R	RAMSEY TD	GILMAN TD	RHETT TD	CAL TD
LEON TD	CROCK TD	KYLE TD	MARCO TD	ROJO TD	ICKY TD	VENUS TD
WALLY TD	HARRY TD	SHELBY TD	AMANDA TD	KINGSTON TD	NATALIE TD	ROCKY TD
EDWIN TD	JOE TD	BART TD	JACK TD	JILL TD	NICK TD	PHILBERT TD
EYEGORE TD	BUBBA TD	BORIS TD	RUBY UT	SQUIRMY TD	FABIO TD	PLUCKY TD
FIFI TD	SARAH TD	BRIAN TD	CYRIL TD	VERN WT		

CAPTURADOS

CURTIS UT	HARLEY TT	MYUKUS UT



MONSTRUITOS

Hablamos con Cathryn Mataga sobre cómo embutió Rampage Universal Tour en portátiles...



¿Cómo acabaste trabajando en *Rampage Universal Tour*?
Estaba buscando trabajo de programadora, y me dijeron que probara en Digital Eclipse, que habían trabajado en todo tipo de juegos clásicos, y ya por entonces yo era una veterana. En realidad, creo que quienes me recomendaron estaban confundidos, porque Digital Eclipse había desarrollado emuladores de sistemas antiguos, pero no había creado nada propio años atrás.

Pasamos una buena temporada intentando llegar a un acuerdo contractual para este juego. Durante ese tiempo programé *Shamus* para Game Boy Color, y yo creo que fue haciéndolo cuando me convencí a mí misma de que podía poner en pie *Rampage Universal Tour*. Por entonces yo había programado algo de lenguaje ensamblador 6502, pero esta era la primera vez en la que programaría Z80.

Digital Eclipse estaba solo a unos pocos kilómetros de mi casa, así que tuve la suerte de que aunque trabajaba fuera de la oficina, en cualquier momento podía ir y concretar cosas con los grafistas en unos pocos minutos. Nunca tuve un kit de desarrollo de GBC, así que programé el juego completo con un hardware de dudosa procedencia que compré a una compañía de Hong Kong.

¿Te involucraste en algún momento con los desarrolladores que estaban trabajando en las versiones de consola de sobremesa del juego?
Tenía la versión de Playstation de *Rampage Universal Tour*, y la usé como guía para saber cómo debía jugarse la versión de GBC.

¿Cuáles fueron los mayores problemas desde un punto de vista técnico al intentar hacer funcionar *Universal Tour* en una GBC?
El cartucho tenía que soportar el cable para varias consolas, y ese hardware de Game Boy Color siempre era un desafío. No solo programar para aprovechar sus posibilidades, sino solucionar los múltiples bugs que iban surgiendo y que devoraban el tiempo. Nintendo siempre revisaba una y otra vez los juegos que admitían el cable , y si las consolas no sincronizaban bien, no aprobaba el juego.

¿Qué te parece la versión para Game Boy Color en comparación con las de sobremesa?
Es mucho más limitada, pero considerando las posibilidades del hardware y el tiempo de desarrollo, creo que es un port muy decente. El tema del cable era algo complicado, pero la compañía lo quería por encima de cualquier otra cosa. Adaptamos bien el estilo general del juego.

jabalí, se une al reparto junto al trío original, los tres monstruos de *Universal Tour* y Myukus. Se empezaba a necesitar una cantidad más amplia de monstruos, ya que *Rampage Through Time* se aseguraba de que siempre hubiera tres monstruos en escena, con la IA tomando control de los jugadores que faltaran. De nuevo nos encontramos con minijuegos entre niveles, esta vez con ocasionales y excelentes homenajes a clásicos como *Asteroids* y *Warlords*.

Por desgracia, no todas las novedades fueron bienvenidas en *Rampage Through Time*. La acción forzada para tres jugadores no funcionaba del todo bien por culpa de una IA no muy inteligente y que entraba en conflicto con el sistema de scroll, que solo se activaba cuando los movimientos de los monstruos lo permitían. Además, los monstruos controlados por el juego se dedicaban, unicamente, a atacar sin pausa al jugador. Los minijuegos tampoco eran perfectos, y si se es vencido por el juego, conducen a un Game Over inmediato. Combinado todo ello con la mecánica repetitiva inherente al formato *Rampage*, el juego no fue especialmente bien recibido. *Rampage Through Time* sería el último *Rampage* tradicional en unos cuantos años, aunque no tardaría en llegar un spin-off.

» [PlayStation] Este juego de *Asteroids* es uno de los muchos minijuegos de *Rampage Through Time*.


» [PlayStation] El periodo medieval sustituye a los helicópteros y tanques por dragones y caballeros.



» [Game Boy Advance] *Rampage: Puzzle Attack* no tiene demasiada lógica en la franquicia, pero es estupendo.

En 2001 nuestras bestias mutantes protagonizaron un inusual puzle, cortesía de los fineses Ninai Games. *Rampage Puzzle Attack* es un juego de Game Boy Advance que se juega prácticamente igual que *Drop Mania* para PC, obra del mismo estudio. La parte superior de la pantalla está llena de bloques que pueden intercambiarse entre sí a lo *Yoshi's Cookie* y ser lanzados en parejas al fondo del foso. Abajo, los bloques van desapareciendo cuando coinciden en el color, al estilo *Super Puzzle Fighter II Turbo*. El juego tiene una gran variedad de modos, pero el sabor a *Rampage* se desbocaba cuando en el Modo Rescate se liberaban los monstruos. Una jaula con una de las criaturas está situada en la parte inferior de cada uno de los niveles, y la criatura sale de ella cuando todos los bloques por encima de la prisión desaparecen. Una vez rescatados, Boris, Curtis y Ruby se unen al reparto clásico como personajes jugables, aunque eso es todo. A pesar de un empleo tan lateral de la franquicia, el juego destaca como un buen puzle para Game Boy Advance, y vale la pena localizarlo. A pesar de un nada despreciable éxito, las criaturas entraron, desde aquí, en un periodo de hibernación de varios años.

En su regreso en 2006, Ralph, George y Lizzie se entregaron por primera vez en la franquicia, al fin, a las inevitables 3D. *Rampage: Total Destruction* fue el segundo reboot de la serie, y recibió un impulso visual notable gracias a la mayor potencia de PlayStation 2 y GameCube. El trío clásico de George, Lizzie y Ralph estaba disponibles desde el principio, y a ellos se sumaban los recién llegados Gilman, Ramsey y Rhett (un pez globo, una cabra montesa y una rata, respectivamente). Pero estas tres nuevas caras eran solo la punta del iceberg: el juego presentaba a una gran cantidad de nuevos monstruos hasta alcanzar la nada despreciable suma de treinta criaturas, que iban de lo tradicional a lo estrafalario. Muchos de ellos tenían características únicas, como Bart el murciélago, que usaba sus alas para saltar más alto que sus contrincantes.

Pese al salto a los gráficos en 3D, el juego se controla de una forma muy similar a sus predecesores, con un diseño de niveles que perfectamente podría haber funcionado en 2D y edificios que se derrumban cuando son castigados de forma continua. La gran novedad en esta ocasión fueron los niveles con jefes, al final de cada ciudad, y en el que había que acabar con alguna de las aterradoras creaciones del Dr. Vector, además de continuar con las tareas de demolición.

Los monstruos retuvieron las habilidades recién ganadas en juegos previos, con patadas y movimientos especiales aún disponibles, e incluso recibieron nuevas aptitudes. La primera, escalar por el frontal de los edificios en vez de hacerlo solo por los lados como en las entregas en 2D, lo que les permitía acceder más fácilmente a power-ups y deliciosos humanos. La segunda novedad fue un botón de agarrar, lo que permitía a los jugadores coger vehículos y estrellarlos contra los edificios, provocando más daño.


» [GameCube] Los jefes como este enorme tanque son la gran novedad de *Rampage: Total Destruction.*


» [GameCube] Con treinta monstruos (y cuarenta en Wii), el catálogo de personajes se disparó.


» [GameCube] Los nuevos gráficos en 3D dan vértigo cuando se escalan los edificios.

Tras su lanzamiento en 2006, *Rampage: Total Destruction* obtuvo la mejor respuesta crítica de la serie desde *Rampage World Tour,* ayudado por un precio budget especialmente atractivo, y los dos arcades originales y emulados como contenido extra. Por lo general, se elogió la gran cantidad de personajes y se criticó, cómo no, lo repetitivo del sistema de juego, demasiado dependiente del esquema de juego clásico que preside la franquicia.

Rampage: Total Destruction fue portado a Wii a tiempo para el lanzamiento del sistema en noviembre de 2006. Esta versión para la consola de Nintendo añadió diez personajes más, incluyendo a Ruby, Boris y VERN, más una ciudad extra. Por desgracia, el juego no admitía el control con el mando de GameCube. Las nuevas opciones de control eran pasables con el nunchaco, pero impracticables sin él por culpa de la mala decisión de emular un joystick con controles de movimiento. Resultado: descalabro crítico y de público, pese a los extras.

Desde la bancarrota de Midway en 2009, la serie permanece en hibernación. No se sabe si la situación se prolongará: aunque las secuelas domésticas no siempre han sido perfectas, *Rampage* tiene su público. Cuando preguntamos a sus responsables por qué la serie es tan atractiva, no dudan demasiado. "Es un juego en el que te puedes limitar a dar saltos, y ya eso es divertido," dice Kenneth Hurley, que produjo las conversiones para Activision. "Puedes jugarlo cinco minutos o cinco horas. Y cuando éramos pequeños, ¿quién no se divertía destrozando cosas?" Cathryn Mataga, programadora de la versión para GBC de *Rampage Universal Tour,* insiste en la temática del juego. "Eran los personajes y el humor. Los jugadores experimentaban cierto placer culpable al aplastar y comerse a la gente."

"Quizás es el atractivo de ser el anti-héroe, o el singular absurdo que despide la temática del juego, o quizás que no había forma de 'jugar mal'," opina Brian Colin, convencido del atractivo del juego antes incluso de que saliera a las salas. "Lo que mejor recuerdo fue ver a gente jugar *Rampage* en las salas y haciendo cosas poco habituales: reírse a carcajadas cuando los personajes salían desnudos, por ejemplo. *Rampage* era un juego, sencillamente, para divertirse." Y pocas formas hay mejores para asegurarse de que un clásico es recordado. *

> **"Los jugadores experimentaban cierto placer culpable al aplastar y comerse a la gente"**
> Cathryn Mataga

ES BUENO SER MALO


Juegos que dejan vengarse a los monstruos.



THE MUNCHER 1988

■ Originariamente conocido como *T-Wrecks*, por cuestiones de marketing, estamos ante una tosca copia de *Rampage*, pero con un solo dinosaurio enorme que va devastando ciudades a velocidad de espanto. La principal diferencia es argumental, ya que el dinosaurio quiere recuperar unos huevos robados.



THE OOZE 1995

■ El doctor Daniel Caine ha descubierto un terrible secreto en La Corporación, pero cuando va a hacer sonar las alarmas, es ahogado en unos residuos tóxicos. Así se convierte en el moco del título y jura venganza contra aquellos engendros sin moral de ningún tipo que le convirtieron en una peligrosa baba verde.



STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE 2005

■ Eddie Stubbs lleva una existencia complicada ganándose la vida como vendedor en la América de la Depresión. Y muere, aunque tendrá múltiples posibilidades a la hora de vengarse, sobre todo gracias a sus nuevas habilidades como zombi.



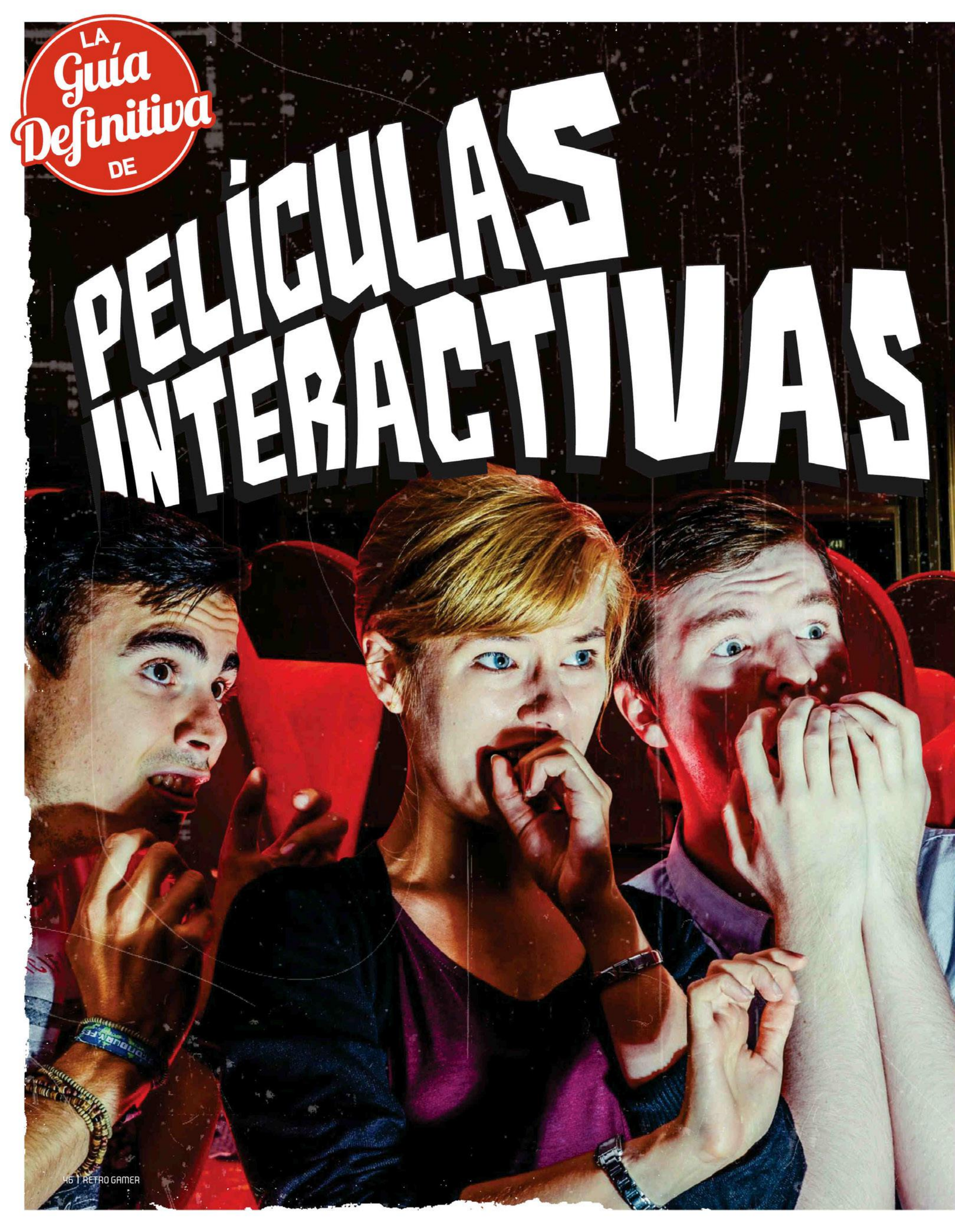
DESTROY ALL HUMANS! 2005

■ *Destroy All Humans!* no va tanto de venganza como de rescate: nuestro protagonista Crypto trata de recuperar a un compatriota herido por el ejército estadounidense. La acción comienza a crecer de envergadura hasta que Crypto se enfrenta a la cúpula del poder USA.



SPACE INVADERS GET EVEN 2008

■ Aunque publicado en 2008, cualquier jugador con callo retro puede adivinar qué pasa aquí: los ciudadanos de la Tierra están enfrentados unos con otros, y los alienígenas ven una oportunidad para, esta vez sí, vencer. Tu misión: dejar las ciudades hechas mistos a bordo de un OVNI.


LA
Guía
Definitiva
DE
PELÍCULAS
INTERACTIVAS

Aunque desprestigado, el género de las películas interactivas nos brindó notables éxitos de ventas y algunos de los lanzamientos más controvertidos de la historia. Agarra el pad y prepárate para tomar el control mientras te guiámos por el grindhouse de la industria del videojuego.

El cine siempre ha influenciado a la industria del videojuego, desde los albores del medio hasta la época actual. Algo que queda muy patente en el trabajo de gente como Hideo Kojima o David Cage, que no niegan la huella Séptimo Arte en sus creaciones. Es fácil encontrar hoy en día videojuegos que incluyan elementos cinematográficos, pero para llegar a este punto, se ha tenido que andar un largo trecho.

Los directores de cine llevan explorando el campo de la interactividad desde los años sesenta. La primera película interactiva que asombró al público fue *Kinoautomat*, del director Radúz Činčera. Exhibida por primera vez en la Expo '67 de Montreal, permitió a los espectadores votar las acciones del protagonista en determinados momentos de la película. A pesar de ser un trabajo realmente innovador, la interactividad era limitada – al margen de las decisiones que tomaba la audencia, la trama siempre acababa convergiendo en un mismo punto antes de cada voto ya que sólo había dos proyectores funcionando a la vez, y la casa del protagonista siempre acababa incendiándose en la película. Era un final trágico, pero comprensible – procedente de la Checoslovaquia comunista, el director creó el film como una sátira sobre la democracia. Aquello supuso un prometedor comienzo, pero la fusión entre videojuego y cine no llegaría hasta 15 años más tarde.

Los primeros intentos por fusionar ambos medios arrancaron en 1981. La revista Creative Computing encargó a David Lubar la creación de una aventura que utilizara laserdisc, una tarea que requirió un Apple II, un reproductor de LD Pioneer VP-1000 y un interfaz capaz de comunicar ambos aparatos, obra de una pequeña compañía llamada Aurora Systems. Esto dio como fruto una aventura de texto que incluía escenas extraídas de la película *Montaña Rusa*, de 1977. El jugador tenía como objetivo detener al chiflado que amenazaba con volar la atracción, pasajeros incluídos. El listado BASIC se publicó en enero del 82, ponendo al alcance de los lectores más pudientes la opción de recrearlo en casa. ▶



» [PlayStation] Incluso en PlayStation, las películas interactivas como *Psychic Detective* corrían en ventanitas.

TERMINOLOGÍA DE LA PELI INTERACTIVA

CODEC
■ Hardware o software diseñado para codificar y descodificar flujos de datos – por ejemplo, escenas de vídeo o grabaciones de audio.



LASERDISC
■ Enorme disco óptico capaz de almacenar vídeo analógico de alta calidad, utilizado en algunas pelis interactivas. Precursor del DVD.



FMV
■ Abreviatura de full-motion video, consiste en clips de vídeo pregrabados que formaban parte de muchos videojuegos.



QTE
■ Abreviatura de quick-time event. Nos pedía pulsar un botón o una dirección en el momento preciso, acorde a lo que salía en pantalla.



PELÍCULA INTERACTIVA
■ Integra secuencias de FMV como parte activa de la mecánica de juego. Las películas interactivas abarcaron multitud de géneros, desde aventuras hasta shooters, juegos de conducción, deportes e incluso edición de videoclips de Marky Mark (horreur).





5 JUEGOS ESENCIALES

Puede que no fueran el colmo de la jugabilidad, pero nos dejaron con la boca abierta.

DRAGON'S LAIR

■ 1983 ■ ARCADE

No fue el primero de su clase, y su dificultad rayaba lo demencial, pero *Dragon's Lair* fue todo un hito en los recreativos, sentando los cimientos de la industria de las pelis interactivas. 30 años después, las animaciones creadas por Don Bluth siguen siendo impresionantes.



NIGHT TRAP

■ 1992 ■ MEGA-CD

Junto a *Mortal Kombat*, fue responsable de la implantación del ESRB (el PEGI yanqui), tras escandalizar a varios senadores. Su mecánica era un tormento. Había que ir cambiando de cámara para activar las trampas y proteger a las mozas, y aguantar la tentación de ver entero el numerito musical. Algo realmente difícil.



SILPHEED

■ 1993 ■ MEGA-CD

Superponiendo gráficos poligonales sobre escenarios pre-renderizados en FMV, Game Arts firmó un espectáculo gráfico que dejó patidifusos a los usuarios de Mega CD. Una fórmula ya explotada por Sega en *Astron Belt*, aunque *Silpheed* la ejecutó magistralmente.



PHANTASMAGORIA

■ 1995 ■ PC

La mítica Roberta Williams (*King's Quest*) nos heló la sangre con esta tremebunda aventura gráfica, que combinaba escenarios prerenderizados con actores digitalizados. Una auténtica pesadilla que incluía, entre otras lindezas, una escena de tortura impensable en estos tiempos de corrección política. Magistral.



THE ACT

■ 2012 ■ iOS

Debería haber llegado a los salones recreativos en 2007, pero el desarrollo de *The Act* fue cancelado para posteriormente resucitar en sistemas iOS en 2012. Un gran ejemplo de película interactiva, que desplegaba espectaculares animaciones realizadas por antiguos empleados de la Disney. Su mecánica es un tanto pocha, pero es un gozo para la vista.





» [Arcade] *Astron Belt* combinaba sprites con secuencias de vídeo extraídas de una peli japonesa.

El alto precio de los equipos echó para atrás a la mayoría del público, pero no supuso un problema para la industria de los recreativos. La primera coin-op con LaserDisc fue *Quarter Horse*, un simulador que utilizaba secuencias reales de carreras de caballos. El LaserDisc contenía grabaciones de 60 carreras, con dos pistas de comentarios de audio por carrera. En 1982, Sega sorprendió con *Astron Belt*, un shooter futurista que utilizaba metraje del film japonés del mismo nombre. El juego superponía sprites, tanto de la nave protagonista como de sus enemigos, sobre las secuencias del laserdisc. La fórmula no cosechó demasiado éxito, pero años más tarde sería explotada por títulos tan conocidos como *Silpheed* y *Microcosm*.

El año 1983 supuso el desembarco definitivo de las películas interactivas. Desarrollado por RDI Video Systems, *Dragon's Lair* narraba las peripecias de Dirk el Valiente, en su misión de rescatar a la princesa Daphne de las garras del dragón Singe. Jamás se había visto nada parecido. La mecánica era extremadamente simple, y consistía en mover el joystick y pulsar un botón en el momento preciso para ir superando cada secuencia del juego. Sin embargo, la extraordinaria calidad de las animaciones, obra de Don Bluth (un antiguo animador de Disney), impresionaron tanto a los jugadores, que estos no dudaron en hacer cola y desembolsar 50 centavos (el doble de lo que solían costar las máquinas), con tal de tener la oportunidad de probar sus reflejos. El género de las películas interactivas tenía por fín su primer gran éxito, sentando las bases de un futuro prometedor – los noticiarios de la época muestran a Don Bluth augurando la llegada de películas interactivas más elaboradas, capaces de ofrecer una experiencia personalizada para cada jugador/espectador.

Dragon's Lair acabó proporcionando más de 30 millones de dólares en beneficios a su fabricante, Cinematronics, y propició el desarrollo de nuevos títulos – se dió luz verde a *Dragon's Lair II* y *Space Ace* (aunque el primero se retrasaría hasta 1991), mientras Don Bluth tenía en mente producir cinco videojuegos por año. Otras compañías se sumaron al fenómeno – Atari, Data East, Gottlieb, Stern Electronics y Taito lanzaron juegos en LaserDisc en 1985. RDI Video Systems inclusó



» [PC] *Toonstruck* juntó actores reales con personajes animados, a lo *¿Quién Engañó a Roger Rabbit?*.

CRONOLOGÍA SELECTA

AÑO 1982
QUARTER HORSE
■ La primera recreativa que integraba un reproductor LaserDisc, con grabaciones reales de carreras de caballos.

AÑO 1983
ASTRON BELT
■ El primer LaserDisc de Sega aportó una mayor jugabilidad al desplegar sprites sobre un fondo FMV, extraído de una peli nipona.

AÑO 1984
FIREFOX
■ Atari lanza su primer y único juego en LaserDisc, un shooter sobre raíles inspirado en la chifladísima película de Clint Eastwood.

AÑO 1985
ROAD BLASTER
■ Un *Dragon's Lair* sobre ruedas, obra de Yoshihisa Kishimoto, quien posteriormente firmaría *Double Dragon.*

AÑO 1990
MAD DOG MCCREE
■ American Laser Games resucitó las coin-op con LD, gracias a este shooter de pistola, inspirado en los western más casposos.

AÑO 1991
SHERLOCK HOLMES: CONSULTING DETECTIVE
■ La tecnología CD-ROM proporcionó diversos casos en FMV al mítico detective.

AÑO 1992
SEWER SHARK
■ Originalmente diseñado para NEMO, acabaría viendo la luz en Mega-CD. Fue dirigido por John Dysktra, leyenda de los FX.

AÑO 1993
MICROCOSM
■ El shooter de Psygnosis causó bastante impacto tanto en Europa (con la CD32), como en Japón (en versión FM Towns).

AÑO 1994
GALAXIAN 3: ATTACK OF THE ZOLGEAR
■ Namco diseñó este shooter sobre raíles para seis jugadores, en el que se podían elegir varios caminos. La coin-op era tan espectacular como gigantesca.

AÑO 1995
FAHRENHEIT
■ Aunque tuvo una corta vida, el estudio de Sega dedicado a pelis interactivas tuvo tiempo de lanzar este "juego" de bomberos para Mega-CD, que incluía, además, la versión 32X.

AÑO 1996
PHANTASMAGORIA: A PUZZLE OF FLESH
■ La secuela del controvertido *Phantasmagoria* no llevaba la firma de Roberta Williams, pero era igual de cazurro. Tanto, que se censuró en algunos paises.

AÑO 1998
THE X-FILES GAME
■ El último "gran hurra" de las pelis interactivas en consola, enlazaba con la popular serie de TV y reclutó a varios de sus actores. Se comercializó en PC y PlayStation, aunque no cosechó las ventas esperadas.

AÑO 2005
DOCTOR WHO: ATTACK OF THE GRASKE
■ Los jugadores debían identificar a los aliens y ayudar al Doctor en este juego de TV interactiva basado en la mítica serie británica.

AÑO 2006
THE ACT
■ En algunos recreativos de Nueva Inglaterra se pudo probar esta coin-op de Cecropia, pero esta deliciosa peli interactiva no llegaría a las masas hasta 2012, en sistemas iOS.

AÑO 2012
BEAR STEARNS BRAVO
■ Los responsables de la cuenta de twitter Horse_ebooks lanzaron una película interactiva basada en la crisis financiera de 2007-2008.

AÑO 2014
TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE
■ Tras recaudar casi $600,000 en Kickstarter, Chris Jones y Aaron Conners lograron sacar a Tex Murphy de su retiro.

> **"No estaba interesado en crear simples videojuegos"**
> Tom Zito

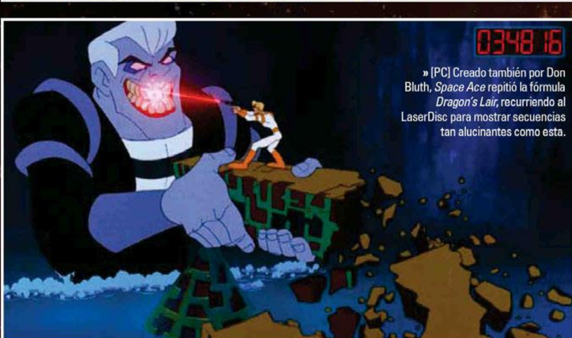
diseñó la Halcyon, una consola con LaserDisc y reconocimiento de voz, pero la compañía cayó en bancarrota cuando sólo habían programado dos juegos para ella.

Sin embargo, los juegos de LaserDisc cayeron rápidamente en desgracia. Los jugadores memorizaban rapidamente los movimientos a realizar en recreativas como *Dragon' Lair,* por lo que no tardaron en perder interés. Otro problema eran los propios reproductores de LaserDisc, diseñados para ver películas y no para cambiar tantas veces de escena, tal y como requerían los juegos, por lo que acababan estropeándose. Esto, unido a la crisis que sufrió el mercado a mediados de los 80, hizo que los dueños de los recreativos dieran la espalda a las caras coin-ops con LD. El formato volvería a la vida en los 90 gracias a Mad Dog McCree, y otros lanzamientos de American Laser Games, pero no tardaría en caer de nuevo en el olvido. Aunque aquello no significó el fin de las películas interactivas.

A finales de 1984, Nolan Bushnell estaba poniendo en marcha una compañía llamada Axlon, y le ofreció un trabajo a Tom Zito, un periodista que había escrito sobre él en The New Yorker. Halagado por la oferta, pero temeroso de abandonar su carrera periodística, Tom decidió unirse a Axlon cuando el director de la revista, William Shawn, le sugirió que aceptase el trabajo con fines periodísticos. "Le dije a Nolan que escribiría un reportaje sobre ello, y que sólo podría trabajar allí durante un año, y aceptó" recuerda Tom, quien se mudó a California en april de 1985 para empezar ▶



» [PC] ¿Quién nos iba a decir en 1983 que algún día podríamos jugar en casa con *Dragon's Lair* con semejante calidad gráfica?.



» [PC] Creado también por Don Bluth, *Space Ace* repitió la fórmula *Dragon's Lair,* recurriendo al LaserDisc para mostrar secuencias tan alucinantes como esta.





» [3DO] *The Daedalus Encounter* mostraba un montón de iconos en pantalla, pero no era mucho más interactivo que otras exponentes del género.

el trabajo. "Y entonces, después de tres meses, dejé de tomar notas para mi reportaje." A finales de aquel año, Tom estaba comprando en una tienda de electrónica de Nueva York, durante un viaje con su familia, cuando le sorprendió ver a un grupo de chavales haciendo cola para jugar con la NES. Tom compró la consola y se la llevó de vuelta a California. "Creía que si alguien podía regresar al negocio de los videojuegos para hacer frente a Nintendo, ese era Nolan."

Empezaron a planificar la creación de nueva consola que utilizara cintas de vídeo. La idea de Nolan era usar las cintas para almacenar código, de la misma forma que hacían los microordenadores con los cassettes, para reducir costes y competir con Nintendo. "Había mucha sabiduría en aquella idea, pero personalmente no estaba interesado en crear simples videojuegos," explica Tom, cuyas metas eran mucho más ambiciosas – quería usar las cintas de vídeo para grabar secuencias con actores reales. Tras garantizarse la financiación, por obra y gracia de Hasbro, el proyecto – con el nombre en clave NEMO – empezó a cobrar forma. El sistema era capaz de intercalar secuencias de vídeo, permitiendo al jugador saltar entre múltiples secuencias con una única cinta. Se crearon (o más bien, rodaron) dos juegos para el sistema, *Sewer Shark* y *Night Trap*, pero la consola jamás llegaría a las tiendas. "Hasbro estaba empeñada en que el precio del sistema no superara los 200 dólares," explica Tom. El repunte en el precio de la RAM hizo inviable ese precio, y cuando Hasbro descubrió que tendría que duplicar el PVP de la consola, acabó por dar carpetazo al proyecto. Sistemas menos sofisticados, y basados en el VHS, como Action Max acabarían llegando al mercado a manos de otras compañías, pero estuvieron lejos de ser un éxito.

Sin embargo, Tom conservó los derechos sobre los juegos, y la tecnología que los acabaría haciendo posible no estaba tan lejana. La irrupción de la tecnología CD-ROM, a finales de los 80, llamó la atención de los desarrolladores de videojuegos, y debido al interés de Nintendo por dotar a la SNES de un lector CD-ROM, Sony empezó a buscar software en este formato. Durante un encuentro con un antiguo desarrollador de NEMO, Sony descubrió la existencia de *Sewer Shark* y se mostraron interesados en adquirir el juego. "Querían que fuera un título de lanzamiento para PlayStation," recuerda Tom, refiriéndose no a la consola de 1994, sino a la SNES con CD que preparaba Sony (y que jamás llegaría a ver la luz). Incluso antes de la ruptura entre Sony y Nintendo, descubrieron que los juegos eran imposibles de adaptar a ese hardware, asi que Sony dirigió su atención al Mega-CD de Sega. El sistema si era capaz de ejecutar los juegos, pero con una calidad de vídeo que Tom describe como "horrible", debido a la limitada paleta de colores de la veterana Mega Drive.

En contraste a la percepción que tenemos hoy en día de los juegos basados en FMV, los títulos creados originalmente para la NEMO recibieron una cálida acogida, tanto por la crítica como por el público. *Sewer Shark* se incluyó junto al Mega-CD en su lanzamiento en EE.UU. lo que le ayudó a vender más de un millón de unidades. *Night Trap* recibió buenas críticas en las revistas de la época, entre ellas *Mean Machines Sega* que lo catalogó como "el juego más avanzado e innovador de Mega-CD." Otros lanzamientos

» [Arcade] *Road Blaster* fue uno de los primeros lanzamientos en LaserDisc, obra de Data East.



» [Mega-CD] Aunque la versión Mega-CD tenía más grano que una paella, nos chifló.

HABLAMOS CON Giovanni Lemm, actor de *Night Trap*



¿Qué experiencia tenías como actor antes de trabajar en *Night Trap*?

Night Trap fue mi primer papel profesional. Acababa de firmar con una agencia en Hollywood y fue primera audición. Antes había hecho algo de teatro en el instituto pero poco más.

¿Cómo era rodar una peli interactiva en comparación a un film normal?

Teníamos que filmar las mismas escenas una y otra vez, como ocurre en cualquier rodaje, pero la diferencia es que en cada toma había que hacer algo distinto, por razones obvias. Para ser honesto, esperaba que aquello fuera más interactivo, pero supongo que aquella tecnología era tan novedosa que ni ellos mismos sabían si funcionaría.

¿Cuándo duró el rodaje?

Sólo nos llevó cuatro semanas, en julio de 1987.

El juego tardó unos cuantos años en llegar al mercado – ¿Estuviste al tanto de lo que sucedía con el proyecto hasta que al final logró llegar a las tiendas?

Desde que finalizó el rodaje no volví a saber nada del juego. Ni pensé en él hasta principios de la década del 2000. Encontré una copia en eBay, pujé por ella y la conseguí. Nunca he llegado a jugar con ella. Pero la conservo de todas formas. Y he visto secuencias del juego en Youtube. Es bastante chulo de ver.

¿En algún momento llegaste a sospechar que levantaría tanta controversia? ¿Qué opinas al respecto?

La controversia siempre va a saltar, hagas lo que hagas. La gente se la coge con papel de fumar, sea cuál sea el tema. En comparación con los dibujos animados que veíamos de críos, aquello no era nada del otro mundo.

¿Continúaste con tu carrera como actor después de *Night Trap*? ¿Qué haces ahora?

Hice unas cuantas pelis de serie B, montones de vídeos promocionales y trabajé de modelo. Acabé convirtiéndome en músico y toqué con un grupo, en Los Ángeles. Recorrí Europa un par de veces como músico callejero. Posteriomente me mudé a Virginia y fundé una escuela de artes marciales. Y ahora poseo la mayor promotora de artes marciales mixtas de allí.

Me alegra haber participado en *Night Trap* y aunque aquello solo fue una pequeña parte de mi vida, mola haber formado parte de la historia de los videojuegos. Además, ahora soy el tatuaje en el brazo de alguien. Cuando lo supe me dí cuenta de que lo había conseguido.

¿QUÉ HACE GRANDE A UNA PELI INTERACTIVA?

Las claves para facturar una buena película interactiva

INTERACTIVIDAD

■ Cuanta más, mejor – Si no tienes ningún control sobre lo que pasa en pantalla, es sólo una película.

ACTORES

■ No importa si son estrellas de Hollywood o carne de serie B. Los actores son parte fundamental en la experiencia de una película interactiva.

TECNOLOGÍA

■ Prodigios animados sobre LD o ensaladilla de píxeles. La calidad del vídeo venía determinado por el hardware.

GÉNERO

■ Aunque las pelis interactivas tocaron todos los palos, cuanto más reposado fuera el género, mejor. Y eso que vimos de todo, incluyendo carreras, combates aéreos y duelos de basket.

TRAMA

■ Al margen de su mayor o menor interactividad, se trataba de películas, asi que si el guión no era bueno, el resto del conjunto se venía abajo.

> "Si alguien podía hacerle frente a Nintendo, ese era Nolan"
> Tom Zito


» [PC] *The 7th Guest* recurrió al FMV para dar vida a los fantasmales inquilinos de la mansión.


» [Mega-CD] *Prize Fighter* nos puso en el pellejo de un boxeador. Las caras de abajo son todo un poema.


» [Mega-CD 32X] El combo 32X-Mega-CD logró mejorar, dentro de lo que cabe, la calidad del FMV de MD.

no fueron tan bien recibidos por la prensa, especialmente la serie *Make My Video*, pero la mayor controversia acabaría llegando de fuera de la industria del videojuego.

En diciembre de 1993, el congreso de EE.UU., a petición de de Joseph Lieberman y Herbert Kohl, empezó a debatir sobre la violencia en los videojuegos. En su punto de mira estaban un buen número de títulos, incluyendo *Mortal Kombat* y *Lethal Enforcers*, pero el que obtuvo más notoriedad fue *Night Trap*. También fue el más malinterpretado – el objetivo del juego, según los políticos, era capturar y matar a las chicas. Tom fue citado a comparecer, pero nunca llegó a hablar en defensa del juego. Toys R Us lo retiró de sus tiendas, pero la polémica disparó aún más las ventas. "Solía bromear diciendo que Joe Lieberman era nuestro vicepresidente de marketing", recuerda Tom.

Al margen de la tormenta política, era evidente que las películas interactivas habían causado un gran impacto. Otros desarrolladores empezaron a incorporar elementos de películas interactivas en sus juegos. La aventura gráfica *The 7th Guest* fue aclamada por el mismísimo Bill Gate, que la definió como "un nuevo estándar en el entretenimiento interactivo". *Wing Commander III* incorporó escenas FMV interactivas, y nuestras decisiones afectaron a la moral de los pilotos durante las batallas espaciales. Al mismo tiempo, los desarrolladores de películas interactivas empezaron a explorar géneros hasta entonces inexplorados, como los juegos de lucha o los deportivos. "Si tuviera que elegir un juego FMV que realmente lo hizo bien en términos de jugabilidad, ese sería *Supreme Warrior*," nos comenta Tom.

Como ya sucediera en los 80, algunos fabricantes empezaron a barajar la posibilidad de crear consolas enfocadas exclusivamente al FMV. El LaserActive de Pioneer era un reproductor LaserDisc que ofrecía la posibilidad de incorporar módulos intercambiables con los que utilizar juegos de Mega Drive y PC Engine, tanto en cartucho y tarjeta HuCard como en CD-ROM, además de juegos diseñados específicamente en LaserDisc para ambos sistemas. Otros sistemas no estaban tan enfocados al FMV, aunque no dudaron en explotarlo. La 3DO no sólo incluyó un buen número de películas interactivas, sino que su hardware acabó sustituyendo a los reproductores LaserDisc en algunas de las recreativas de American Laser Games. El FMV de la fallida PC-FX superaba en calidad a Saturn y PlayStation, algo que NEC exprimió a conciencia (quizás demasiado). Por su parte, el combo Mega-CD y 32X dió la oportunidad a los usuarios Sega de disfrutar de versiones mejoradas de algunos de los títulos FMV anteriormente comercializados en CD-ROM.

Pero a medida que la década de los 90 avanzaba, empezaba a ser evidente que las películas interactivas habían tocado techo. Cuando la emoción inicial se disipó, empezaron a surgir las mismas críticas que en los años 80. El auge de los gráficos poligonales fue otro clavo en el ataud del género. Aunque en ningún momento pudieron alcanzar el nivel de realismo gráfico del vídeo, la capacidad de Saturn y PlayStation para crear mundos 3D dieron a los desarrolladores mucha más libertad a la hora de diseñar sus juegos. Y lo que era más importante, con un presupuesto mucho menor, ya que el FMV era muy caro de producir. Contratar actores, construir decorados y alquilar el equipo de filmación suponía unos gastos tremendos (millones de dólares, en algunos casos). Algunas compañías intentaron economizar, recurriendo a metraje ya existente – Sega se las ingenió para producir un juego de los *Power Rangers* para Mega-CD en menos de tres meses, recurriendo a secuencias de la serie de televisión.

> **"Solía bromear diciendo que Lieberman era nuestro vicepresidente de márketing"**
> Tom Zito

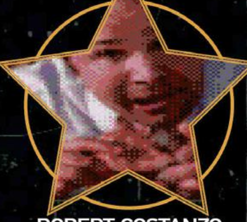
REPARTO SOÑADO

Nuestra pequeña galería de estrellas de las pelis interactivas



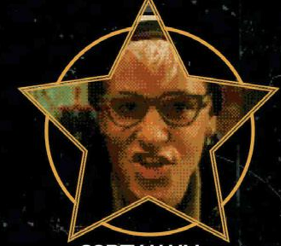
DANA PLATO
■ NIGHT TRAP

Tras hacerse popular a finales de los 70 con la serie *Arnold*, Plato protagonizó un montón de bodrios de serie B y acabaría siendo la estrella de *Night Trap*. Murió de una sobredosis en 1999.



ROBERT COSTANZO
■ SEWER SHARK

En el clásico de Mega-CD encarnaba a Stenchler, pero Costanzo es más conocido por haber dado vida a Vito Lorenzo, el madero que multaba a John McClane in *La Jungla 2 (Alerta Roja)*.



COREY HAIM
■ DOUBLE SWITCH

Otra estrella juvenil caída en desgracia. Pasó de protagonizar la mítica *Jóvenes Ocultos*, a encarnar a Eddie, el tipo encerrado en el sótano de *Double Switch*.



DEBBIE HARRY
■ DOUBLE SWITCH

La vocalista de Blondie tuvo una carrera como actriz nada despreciable (participó en *Videodrome* y *Hairspray*), y también encarnó a Elizabeth, la madre de Eddie.

SABIAS QUE...

1 Una de las primeras películas interactivas se publicó en la revista *Creative Computing* en forma de listado. Requería un hardware al alcance de muy pocos lectores. Estaba basada en la película *Montaña Rusa*, de 1977.

2 *Dragon's Lair* no fue la primera coin-op en explotar el LaserDisc – la pionera fue *Quarter Horse*, un simulador de carreras de caballos que permitía a los jugadores apostar al penco ganador.

3 *Sewer Shark* y *Night Trap* fueron diseñados originalmente para NEMO, una consola de Hasbro basada en el VHS, que nunca llegó a las tiendas debido a su alto coste de fabricación.

4 Sony adquirió *Sewer Shark* con intención de convertirlo en un título de lanzamiento para PlayStation, una SNES con CD. Yamauchi saboteó el proyecto tras aliarse con Philips.

5 Debido a la notoriedad que cosechó tras las audiencias en el congreso de EE.UU., *Night Trap* fue retirado por Toys R Us de las estanterías de sus tiendas.

6 *The 7th Guest* recibió no pocos piropos de boca de uno de los hombres más importantes de la industria de la informática. El mismísimo Bill Gates lo definió como "un nuevo estándar en el entretimiento interactivo".

7 Sega logró dar forma a una película interactiva basada en *Power Rangers* en apenas tres meses, utilizando escenas de la serie de la serie de TV.



» [CD-i] *Burn Cycle* fue uno de los títulos más notables del pochísimo CD-i de la holandesa Philips.

Pero incluso esta fórmula tenía sus dificultades, como nos explica Tom. "Una de las cosas que intentamos poner en marcha, y que no resultó, fue una versión interactiva de *Star Trek*. Tanto William Shatner como Leonard Nimoy se involucraron en el proyecto." La idea era prometedora, pero no llegó a buen puerto debido a las limitaciones de los sistemas de edición. "Las dos personas que intentaron unir todo el metraje acabaron perdiendo la cabeza, era una tarea monumental."

Las películas interactivas empezaron a desaparecer de escena en 1995. El último gran lanzamiento de la era CD-ROM fue *The X-Files Game*, la aventura de Fox Interactive basada en la popular serie de TV. Sin embargo, el género lograría sobrevivir gracias a sus intentos de captar a un público más casual, el mismo que Tom siempre quiso cortejar. La mejorada interactividad que ofrecía el DVD brindó nuevas oportunidades, entre ellas la reedición de clásicos del género como *Dragon's Lair*. Ahora es posible disfrutar, desde plataformas móviles, como tablets y smartphones de títulos míticos como *The 7th Guest*. Mientras tanto, el éxito en Kickstarter de *Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure* nos ha demostrado que sigue habiendo un núcleo de jugadores con apetito por el FMV.



» [PC] Juegos como *The 7th Guest* y *Dragon's Lair* han vuelto a la vida, a través de los dispositivos iOS.

Aunque las películas interactivas son para muchos jugadores un concepto caduco, su huella sigue estando presente en muchos juegos actuales. La mecánica empleada en *Dragon's Lair* fue recuperada, y rebautizada, por Yu Suzuki en *Shenmue*, dando origen a los célebres QTE, presentes en toneladas de lanzamientos, desde *Resident Evil 4* hasta la saga *God Of War*. Y aunque ya no es habitual ver juegos FMV con viejas glorias de Hollywood (hasta Kirk Cameron tuvo su momento de gloria en *The Horde*), sus voces suelen aparecer regularmente en muchos lanzamientos Triple A. *Beyond: Two Souls* fue aun más lejos, reclutando a Ellen Page y Willem Dafoe para la captura de movimientos y voz de sus respectivos personajes. Esto permite a los diseñadores aprovechar el talento dramático de los actores sin por ello limitar la mecánica de sus respectivos juegos. Será difícil ver más películas interactivas en el futuro, pero el DNA del género sobrevive en lo más profundo de las producciones más importantes de cada temporada – un legado del que sentirse orgullosos. *



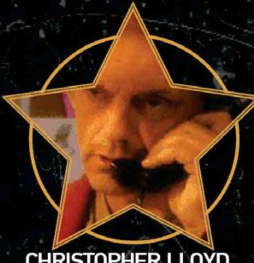
» [PC] *Bear Stearns Bravo* utiliza la tecnología de Youtube para recuperar la mecánica clásica de los juegos FMV.



TIA CARRERE

■ THE DAEDALUS ENCOUNTER

Siempre la recordaremos por su papel en las dos entregas de *El Mundo de Wayne*. Además de la televisiva *Cazatesoros*, también probó fortuna en el campo de las pelis interactivas.



CHRISTOPHER LLOYD

■ TOONSTRUCK

El mismísimo Doc Brown de la trilogía *Regreso Al Futuro* se convirtió en el animador Drew Blanc, atrapado en su propio mundo de dibujos animados.



MARK HAMILL

■ WING COMMANDER III: HEART OF THE TIGER

Además de poner voz al Joker animado y sufrir el acoso de los fans de *Star Wars*, Luke Skywalker encarnó a Christopher Blair en esta space opera.



RICHARD NORTON

■ TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE

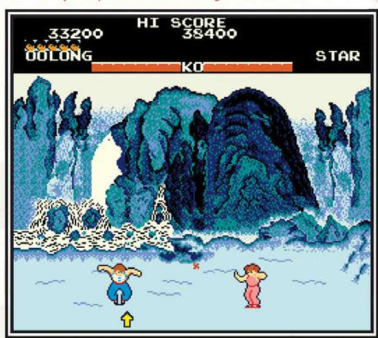
Además de aparecer en un par de pelis de Jackie Chan (*City Hunter* y *Un Tipo Forminable*), Norton se dejó caer por el juego *Supreme Warrior*.

YIE AR KUNG-FU



Cuando Konami lanzó su arcade de lucha en 1985, instauró los esquemas para los futuros títulos del género. Retro Gamer echa una ojeada al pasado, cuando todo el mundo era luchador de kung fu.

» [Arcade] Curiosamente solo los personajes femeninos usaban armas arrojadizas para enfrentarse a Oolong.



» [Arcade] Solo hay dos escenarios diferentes en la versión recreativa, la idílica cascada y el dojo que veis aquí abajo.



Street Fighter, Tekken y SoulCalibur son tres de las franquicias de juegos de lucha más prestigiosas y valoradas por los jugadores. Han generado millones en ingresos y se han encargado de impulsar el género a lo más alto, cada una con su propio estilo. Pero, curiosamente, ni Capcom ni Namco fueron los responsables de la pasión por los combates pixelados que surgió a mediados de los años ochenta.

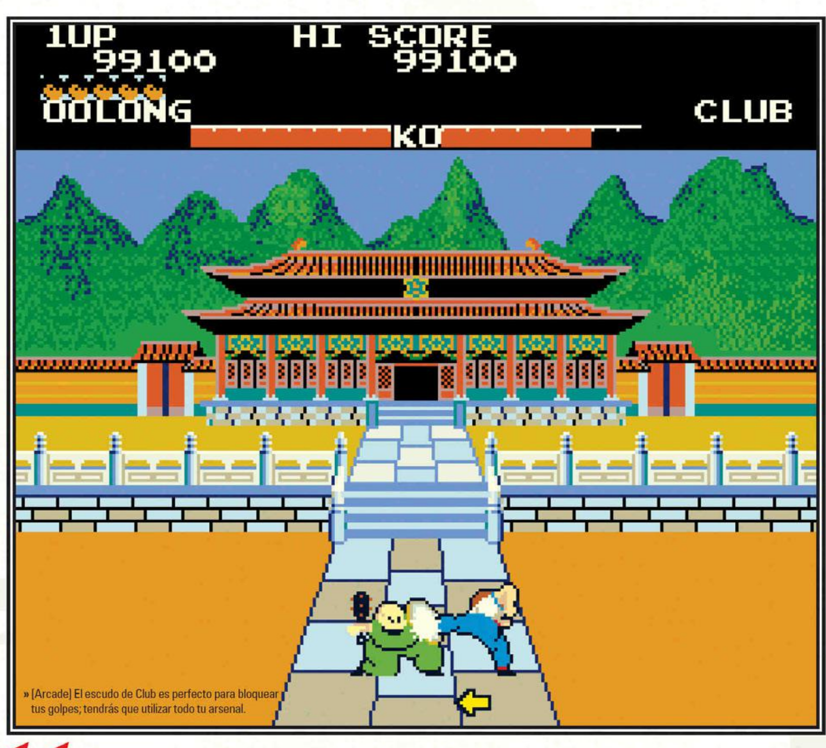
Mientras que el ADN de los modernos arcades de lucha One Vs One podría decirse que se remonta a *Karate Champ* de Technos, fue la obra de otro desarrollador japonés la encargada de crear muchas de los innovaciones que todavía se sienten en los brawlers actuales. Ese juego fue *Yie Ar Kung-Fu*, y la compañía, Konami. Pero el universo está repleto de ironías... Al fin y al cabo todos recordamos *Yie Ar Kung-Fu*, pero ¿cuántos de vosotros recordáis otros exponentes de lucha posteriores de Konami como *Dragoon Might*, *Martial Champion* o *Battle Tryst*? Apostamos a que no muchos. La innovación que supuso *Yie Ar Kung-Fu* fue un auténtico regalo de los dioses y Konami nunca volvió a liderar el género como lo hizo en el ecuador de los años ochenta.

Leyendas lúdicas como *Karate Champ* o *The Way Of The Exploding Fist* supusieron auténticos saltos cuánticos para el género, pero fue el brawler de Konami el que sacudió sus cimientos y lo convirtió en algo fresco y excitante. El Karate fue una de las grandes fuentes de inspiración para los primeros juegos, con títulos como ▶

OOLONG, EL MAESTRO

Al prota de Yie Ar Kung-Fu es mejor no tocarle las narices...

Patada voladora
Patada descendente
Patada alta
Puñetazo volador
Gancho
Puñetazo con salto
Puñetazo en la cara
Puñetazo frontal A
Patada ascendente
Patada giratoria
Puñetazo en apertura
Puñetazo frontal B
Puñetazo al tobillo
Patada desde el suelo
Barrido
Patada al tobillo



» [Arcade] El escudo de Club es perfecto para bloquear tus golpes; tendrás que utilizar todo tu arsenal.

los ya mencionados, que ofrecían grandes dosis de realismo y un sistema de puntuación similar a los combates reales. *Yie Ar Kung-Fu* fue más allá, presentó al mundo la barra de energía, un original sistema que te permitía absorber ocho impactos antes de dar con tus huesos en el suelo y retorcerte entre estertores de forma cómica. Hay que reconocer que un buen argumento le habría sentado de perlas, pero es al menos servía para meterte un poco en el papel del protagonista Oolong. Oolong (que se parece sospechosamente a Bruce Lee en los flyers de la recreativa japonesa y americana) ha decidido enfrentarse contra 11 peligrosos oponentes. Una historia de venganza a la vieja usanza, ya que su padre murió mientras acometía una batalla similar por la supremacía del clan.

Si el argumento de *Yie Ar Kung-Fu* estaba más que trillado, no se puede decir lo mismo de los 11 rivales contra los que tenías que luchar. Konami se empapó de las películas de acción más populares de los 70 y 80 para recrear personajes plenos de carisma, que nada tenían que ver con los aburridos combatientes del resto de títulos de la época. Y aunque algunos de los personajes estaban basados en luchadores de la vida real, todos y cada uno de ellos eran memorables gracias a su apariencia de dibujo animado, otro aspecto que ayudó a diferenciar al juego de Konami de sus rivales, además del hecho de que muchos de ellos portaban armas.

Mientras otros brawlers se contentaban con luchas mano-a-mano, *Yie Ar Kung-Fu* ofrecía la opción de enfrentarte a contrincantes armados hasta los dientes. Mazas, cadenas, nunchaku y shurikens eran solo algunas de las armas a las que tenías que hacer frente, y cada una de ellas requería una estrategia diferente. Armas arrojadizas como abanicos o shurikens podían ser lanzadas hacia Oolong desde el extremo opuesto de la pantalla, mientras que otras como la pértiga, la espada o la cadena tenían un largo alcance que creaba grandes problemas al jugador inexperto. Gracias al cielo Oolong era ágil como una gacela.

Aunque carecía de movimientos especiales, Oolong estaba muy preparado, contando con 16 movimientos diferentes repartidos entre patadas y puñetazos. Estos movimientos eran activados presionando el botón de puño o patada y seleccionando una de las ocho direcciones del joystick, lo que permitía a Oolong acceder a un mortal repertorio de puñetazos frontales, patadas voladoras y leñazos en pleno rostro. Era un sistema algo rígido comparado con los exponentes actuales, pero en aquel momento supuso toda una revelación que permitió evolucionar las bases establecidas y mejorar la jugabilidad y fluidez

> **"El argumento más flojo desde la resaca del prota de Jet Set Willy"**

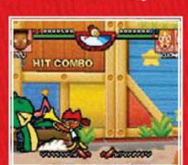
"YO PRACTICO KUNG FU"

La colección de brawlers de Konami es, cuanto menos, interesante…



Galactic Warriors

Robots luchando entre ellos suena como una idea alucinante para un juego, pero esa fue la premisa de *Rise Of The Robots* y mira cómo acabó… Esta es una creación igual de terrible, con pésimos controles y un diseño de personajes muy poco inspirado.



Rakuga Kids

Este título exclusivo para N64 será recordado por su orginal y exclusivo estilo gráfico. Todo parecen dibujos que han cobrado vida, obsequiando a *Rakuga Kids* con un look memorable. También ayuda que los combates sean muy similares a los de la saga *Marvel Vs Capcom*.



Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters

Los otros juegos de las *Tortugas Ninja de Konami* fueron beat'em-ups con scroll, por eso *Tournament Fighters* fue un giro inesperado. Sólido, con muchos personajes de los cómics y duros jefazos.



Martial Champion

Konami se subió al carro de *Street Fighter* con este más que interesante brawler. Destaca por tener un sistema de combate similar a *Yie Ar Kung-Fu* (usando ataques altos, bajos y medios), y por la posibilidad de desarmar a los enemigos y utilizar sus armas contra ellos.



Dragoon Master

Este espectacular brawler en 2D de Konami era un cruce jugable entre las franquicias *The Last Blade* y *The King Of Fighters*. Además de las peculiares animaciones de los luchadores, nos daba opción a columpiarnos en ramas de árboles y tuberías para evitar ciertos ataques.



Monster Maulers

Realmente espléndido. *Monster Maulers* tiene el aspecto de un juego tradicional de lucha, pero te vas a encontrar una colección de monstruos memorable. Podrás golpear en el ojo a Brainy de *Salamander* y enfrentarte a las cabezas gigantes de *Gradius*.

BRIAN BEUKEN

Descubre cómo Brian supervisó las conversiones de Spectrum y Amstrad



¿Cómo consiguió tu equipo trabajar en el proyecto?
Fuimos en coche a Manchester para reunirnos con David Ward, y poco después recibimos una llamada preguntándonos si podíamos convertir *Yie Ar* para Spectrum, Amstrad y C64. Por supuesto dijimos que sí.

Tan pronto como comenzamos la producción, las versiones de Amstrad y Spectrum progresaron bien, pero la de C64 se iba complicando debido al tamaño de los gráficos y la incapacidad del programador de conseguir un buen resultado.

MI programación en ensamblador había mejorado lo suficiente como para entrar en acción, así que comenzamos a trabajar en un sistema de compresión de sprites que permitía descodificar sobre la marcha, una forma temprana de compresión RLL. Funcionó bien para Amstrad y usé sistemas similares para Spectrum. La versión C64 se paralizó, y después de discutirlo con Ocean decidieron desarrollarlo in-house.

¿Trabajaste en la gran conversión de Spectrum 128K?
Después de concluir el proyecto, Ocean me pidió que me encargara de la versión Spectrum 128, lo cual me llenó de satisfacción. Significó dejar mi pequeño pueblo en Escocia y trasladarme a la gran ciudad, pero era una oportunidad tan buena que no pude rechazarla y me mudé. De esta manera dieron comienzo mis treinta años de programador profesional de videojuegos.

¿Qué apoyo recibiste, si es que lo hubo, de Konami, el desarrollador de *Yie Ar Kung-Fu*?
Ninguno… Trabajé directamente para Ocean/Imagine que básicamente me daban el Si/No durante el desarrollo. Alquilé la máquina recreativa y jugué hasta la extenuación. Es lo más que podíamos hacer. Hay que recordar que era una etapa pre-internet, nosotros enviábamos una cassette cada pocas semanas para asegurarnos de que íbamos por el buen camino, y mientras avanzábamos hacia la fecha de cierre que ellos querían. La única gran preocupación es que la versión C64 no iba por buen camino, por eso el manager de desarrollo del momento, Colin Stokes, vino a Escocia a evaluar los tres proyectos y tomó la decisión de reprogramar la versión Commodore in-house; pero con el resto de versiones estaba muy contento.

¿Cómo te las arreglaste para equilibrar la dificultad entre los diferentes luchadores del juego?
La IA era bastante simple, y en la mayoría de las ocasiones se trataba de un sistema con una selección aleatoria o programada con algunos movimientos de ataque y defensa específicos. Determinados personajes fueron limitados con ataques a distancia o cuerpo a cuerpo, y su velocidad de respuesta fue reducida para crear dificultad. En aquel momento no teníamos el lujo de memoria extra o más potencia de la CPU para hacer mucho más que eso.

¿Cuáles fueron las diferencias entre las versiones 48K y 128K del juego?
Casi todas a nivel gráfico. La de 48K tenía una versión multicarga mientras que la de 128K almacenaba todo en memoria, por eso algunos personajes que tuvimos que desechar fueron incluidos. A nivel técnico la de 128K tenía un sistema de doble búfer de pantalla que le permitía ser mucho más suave y rápido. El código fue totalmente diferente y bastante modular en comparación con el de 48K, y además los controles principales se optimizaron con un sistema para elegir entre patada o puñetazo.

LAS CONVERSIONES

Echamos un ojo a las mejores y peores conversiones del popular beat'em-up de Konami



NES
La versión NES es muy diferente respecto al arcade original. Solo hay cinco luchadores disponibles, y uno de ellos llamado Tao, que lanza bolas de fuego, es totalmente nuevo. Oolong cambia inexplicablemente su nombre por Lee y sus movimientos disminuyen.



MSX
Esta versión es bastante similar a la de NES, aunque el sprite de Lee ofrece un aspecto extrañamente infantil. El extremadamente simple control con un solo botón también significa que pierde enteros en jugabilidad y precisión respecto al port de NES.



Amstrad CPC
La conversión para CPC es la que mejor aspecto visual tiene en 8 bits, con grandiosos sprites que capturan el feeling del original. Es un poco lento respecto a sus colegas de 8 bits y omite a Feedle y a Fan. Mismos problemas de control que en Spectrum.



Commodore 64
Existen dos versiones, aunque son idénticas si exceptuamos las pantallas de carga y la melodía inicial. Ambas poseen una gran jugabilidad, pero no somos grandes fans de look más realista de los sprites. Solo Feedle ha sido omitido.



ZX Spectrum
Como muchos de los ports de 8 bits, el problema del único botón para golpear causa estragos. En cualquier caso es una pequeña gran conversión que solo pierde a Feedle y a Chain. La versión de Spectrum 128K de Brian Beuken es incluso mejor.



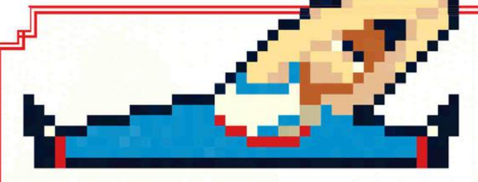
BBC Micro
El estilo gráfico es muy atractivo y mantiene la velocidad de la versión de C64. Es más intensa, sin pausas entre combates. Club y Tunfun han sido omitidos, y Feedle forma parte de una fase de bonus de golpear objetos voladores.



Game Boy Advance
Al igual que muchas de las versiones posteriores, la encarnación de GBA es prácticamente perfecta. Incluso mejora el original gracias al nuevo escenario y dos nuevos luchadores para el modo link.



Xbox Live Arcade
Como muchos de los ports que llegaron en diferentes recopilaciones, la versión Xbox 360 es pixel perfect. Tiene la ventaja añadida de los logros y jugar on-line, además de estar disponible en su momento en la malograda Game Room.





» [Arcade] El sistema de score utilizado en *Yie Ar Kung-Fu* te premiará con más puntuación al ejecutar golpes complejos.

del género. Aunque parecía que Oolong podía bloquear los ataques, en realidad estaba bastante indefenso, lo que le obligaba a depositar todas sus esperanzas en sus dotes ofensivas para pasar de fase y oponente. Aunque un buen timing le permitía detener armas arrojadizas, la mejor defensa de Oolong era saltar para evitar este tipo de ataques. Los saltos exagerados fueron otro guiño de Konami a las pelis de Kung Fu en las que se había inspirado, pero también servían para despistar a ciertos enemigos y permitir a Oolong llegar hasta sus oponentes rápidamente.

Por primera vez en el género, *Yie Ar Kung-Fu* te daba la opción de luchar contra dos oponentes femeninas, Star, mortal de necesidad a la hora de lanzar estrellas, y Fan, experta en lanzar abanicos mortales. Star y Fan eran tan fuertes y poderosas como sus camaradas del sexo opuesto y estaban más que capacitadas para patear el culo de Oolong, sobre todo Fan, que era uno de nuestros últimos rivales. Es una pena que detrás de todas estas innovaciones Konami bautizara con nombres tan sosos a los combatientes. Si exceptuamos a Feedle, Buchu y Blues, el resto se llamaban como sus armas.

Yie Ar Kung-Fu fue todo lo que uno podía esperar de una recreativa legendaria. Contaba con un excelente apartado gráfico, una pegadiza melodía y unos controles irritantemente sensibles. Su éxito en los recreativos le garantizó unas cuantas conversiones de variada calidad, desde MSX y ZX Spectrum hasta NES. La inevitable secuela *Yie Ar Kung-Fu II*, llegó en 1986, pero curiosamente Konami optó por convertirlo en un arcade de lucha de scroll lateral. No apareció en los salones recreativos siendo desarrollado en origen para MSX, antes de ser convertido a otros sistemas (ZX Spectrum, Commodore 64, Amstrad CPC...), una vez más cortesía de Imagine Software.

El éxito de *Yie Ar Kung-Fu*, pese a parecer efímero y muy limitado en el tiempo, ha dejado tras de sí un legado que muchos otros brawlers posteriores deberían envidiar.


» [Arcade] Este movimiento es muy efectivo, te permite embestir.


» [Arcade] El combate contra Feedle es una especie de fase de bonus.

¡BIENVENIDO AL DOJO!

11 adversarios mortales se interponen entre Oolong y la victoria final. Retro Gamer te explica cómo acabar con ellos...

Buchu

El primer luchador al que se enfrenta Oolong es ciertamente intimidante. No está equipado con armas, pero su enorme tamaño pueden convertirle en un enemigo complicado. Buchu se inspira en el luchador Abdullah El Carnicero y está especializado en el Sumo, aunque no recordamos haber visto a un guerrero de Sumo volar de esta manera. Bueno, al menos a uno de los de verdad.

Cómo acabar con él

Evita sus ataques voladores y aguarda tu oportunidad. Tu mejor opción es esperar a que aterrice y atacarle con unos cuantos barridos rápidos. Aunque es un enemigo fácil de superar una vez que sabes cómo hacerlo, te sorprenderá con algunos ataques.

1 Dificultad

Star

Star destaca por ser uno de los primeros personajes femeninos que aparece en un juego de lucha. No dejes que su recatada feminidad te engañe, es igual de mortal lanzando estrellas y peleando con saña que sus colegas masculinos. No es una guerrera imbatible, ni mucho menos, pero guarda bajo la manga ataques tremendamente rápidos.

Cómo acabar con ella

Si quieres mostrar tus habilidades, es posible desviar sus proyectiles estrellados. Si no confías en esta táctica la mejor opción es simplemente agacharse en el momento correcto o usar técnicas como la patada alta para solventar la situación. Los saltos son la clave del éxito en este combate, así que calcula tus aterrizajes correctamente.

3 Dificultad

Nuncha

Aquí es donde Konami eleva la dificultad de forma considerable. Nuncha es el primero de muchos personajes que utiliza un arma con alcance considerable. Resplandeciente en su Gi amarillo, te recordará instantáneamente a Bruce Lee en la película Juego Con La Muerte. Pero Nuncha no tiene la mente privilegiada de Bruce y estará más pendiente de lastimarte el cuerpo a base de bien que en recurrir a movimientos de fantasía.

Cómo acabar con él

El Timing lo es todo cuando te enfrentas a un luchador como Nuncha. Al principio te parecerá un rival difícil de predecir en sus acciones, pero muy pronto te darás cuenta que su elaborado movimiento de nunchaku significa que está a punto de atacarte. Golpéale mientras está saltando a tu alrededor y apártate de su camino. No permanezcas cerca de él.

5 Dificultad



Pole

No te dejes engañar por su gran tamaño, ya que Pole es un individuo tremendamente ágil y muy rápido con los pies. Su arma le permite llegar más lejos que a Nuncha y, por si esto fuera poco, la puede utilizar como pértiga para añadir impulso extra a sus ataques. Resumiendo, es un tipo muy peligroso que no debes subestimar.

Cómo acabar con él

Necesitarás grandes dosis de ensayo y error para enfrentarte a Pole, ya que siempre se está moviendo y es un luchador muy difícil de predecir. Intenta saltar hacia adelante y aterrizar donde crees que va a estar Pole, prueba a hacer unos cuantos barridos o una sorpresiva patada giratoria. Al igual que Nuncha, posee ataques devastadoramente rápidos, así que no contemples demasiado el paisaje o serás abatido por este completo y complejo oponente.

7 Dificultad

Feedle

Todo juego de lucha necesita una ronda de bonus, así que Yie Ar Kung-Fu no podía ser menos. No está claro si Feedle tiene un montón de hermanos gemelos o si es un maestro ninja. Lo que es cierto es que hay una gran cantidad de clones de Feedle que te atacarán constantemente. No tiene armas, pero sí que tiene una enorme cantidad de luchadores repetidos a su lado.

Cómo acabar con él

Mantener la cabeza fría es la clave para patear el culo, o mejor dicho los culos, de Feedle y compañía. Normalmente será despachado con un solo ataque, así que utiliza uno que lo mantenga alejado de ti lo más posible. Cuando se acerque a ti desde ambos lados de la pantalla, no saltes, o sus numerosos clones te convertirán en ensaladilla de hombre.

5
Dificultad

Chain

Este gigantesco y poderoso enemigo marca un antes y un después en la dificultad de los combates en Yie Ar Kung-Fu. Te espera pacientemente al comienzo del escenario del templo burlándose de ti con su colección de músculos y su letal cadena. Chain tiene el mayor alcance del juego y te va a castigar con ello a base de bien.

Cómo acabar con él

Lo mejor que puedes hacer es rezar. Si esta táctica pasiva no funciona mantén las distancias y espera a que baje la guardia para atacar. Su cadena puede golpearte de variadas maneras así que presta atención. Puñetazo en apertura y puñetazo frontal pueden ayudarte en el combate. Es una batalla de desgaste y perderás vidas.

6
Dificultad

Club

Club es un personake más que interesante, ya que será el primero que te encuentres que mantiene una estategia defensiva. Aunque no es especialemnte poderoso respecto a algunos de sus compañeros de lucha, su escudo bloqueará constantemente tus ataques, lo que te dejará expuesto a los contraataques. Por lo demás es bastante parecido a Buchu en términos de tamaño y apariencia.


Dificultad

Cómo acabar con él

Aunque Club es considerablemente sólido en defensa, es relativamente fácil desorientarle. Bloqueará casi todos tus ataques frontales, por lo que te verás obligado a saltar sobre él para pillarle desprevenido y atizarle a conciencia.

Fan

Fan es la segunda y última oponente femenina a la que se enfrentará Oolong. Aunque es más elegante y menos robusta que Star, está equipada con mortales abanicos de acero que le otorgan gran alcance y puede utilizar como escudos.

Cómo acabar con ella

A pesar de que puedes golpear los abanicos con puñetazos y patadas, es bastante más difícil en comparación a las armas arrojadizas de Star. Incluso pueden perseguirte, lo que hace más complejo el combate. Neutraliza sus ataques con patada alta o salta cerca de ella y propínale patadas bajas.

7
Dificultad

> «Yie Ar Kung-Fu mostró el camino al género brawler»

Sword

Aunque la espada Dao no tiene la capacidad de cortar por la mitad a Oolong, es un enemigo a tener muy en cuenta. Aparte de Blues y Tonfun, es el luchador más atlético y ágil que vas a encontrar y trazará círculos a tu alrededor si le dejas la más mínima opción. Tiene la apariencia de un ninja enmascarado y es, con diferencia, el enemigo más aparente del juego.

Cómo acabar con él

Saltar constantemente es la clave del éxito en el combate ya que Sword es casi tan rápido como tú. Puede alcanzarte gracias a su poderoso impulso, pero también tiene un punto débil, ya que sus poderosas estocadas son fáciles de detectar.


Dificultad

Blues

¿Es Blues la versión Konami de Bruce Lee? Es difícil confirmarlo, pero Konami, como gran parte de los desarrolladores de aquellos tiempos nunca tuvieron problemas a la hora de utilizar reproducciones de gente famosa en sus juegos. Pero ya que Blues es una imagen especular de Oolong, podemos apostar que Oolong es Bruce Lee y Blues es realmente su diabólico doppelganger.

Cómo acabar con él

Blues tiene todos tus movimientos y es bastante más hábil y competente a la hora de utilizarlos. Es una auténtica tortura luchar contra él, salta contantemente alrededor tuyo como una caja sorpresa y pone a prueba tus dotes como luchador. Experto en encadenar contraataques, te obligará a utilizar tácticas de guerrilla y a saltar sin parar como una rana loca.

10
Dificultad

Tonfun

Si investigas un poco en la historia de las artes marciales, Tonfun te recordará en cierta manera al mítico Sammo Hung. Junto a Blues es el contendiente más intimidante y poderoso, y te hará picadillo si le miras mal. Y eso sin mencionar su peinado…

Cómo acabar con él

Intenta por todos los medios no encadenar varios ataques, ya que contraatacará fácilmente y te causará grandes daños. Permanece en la mitad de la pantalla mientras evitas sus mortales embestidas. Necesitarás grandes dosis de suerte y paciencia para vencer a Tonfun, pero te aconsejamos que abuses de los saltos hacia adelante y de las patadas por la espalda.


Dificultad



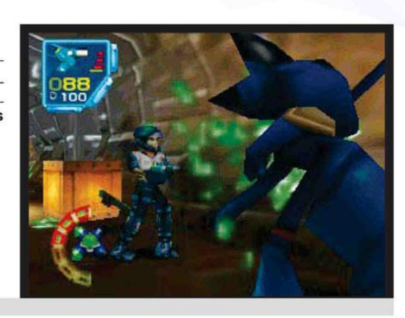
TOP 25 MEJORES JUEGOS

La edición británica de Retro Gamer ha vuelto a pedir a sus lectores que elijan sus juegos favoritos. De Nintendo 64, en este caso. Esta vez también le hemos pedido opinión a los creadores.

Jet Force Gemini

DESARROLLADOR: RARE ■ AÑO: 1999
■ GÉNERO: THIRD-PERSON SHOOTER

25 **Este es el primero de los muchos cartuchos de Rare que aparecen en este Top 25.** *Jet Force Gemini* combinaba plataformas con mecánica shooter, dos géneros que los ingleses explotaron a conciencia en Nintendo 64. Los que lo jugaron aún recuerdan bien el trabajo que les costó acabar con las fuerzas de Mizar. Como era habitual en Rare, el pack se completaba con unos cuantos modos multijugador, realmente simpáticos.



Excitebike 64

DESARROLLADOR: LEFT FIELD PRODUCTIONS
■ AÑO: 2000 ■ GÉNERO: CARRERAS

23 ***Excitebike*** **llevaba en** el limbo desde 1984, y nadie se esperaba que aquella mezcla de diseño de pistas y motocross tarugo regresase a tiempo para despedir el siglo XX. El salto a las 3D no le supuso mayor problema, y el regreso del editor de pistas combinado con nuevos minijuegos dieron para un juego que debería estar más alto en esta lista. El problema, quizás, es que apareció muy tarde en Europa, y los lectores lo conocen poco.



International Superstar Soccer 64

DESARROLLADOR: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
■ AÑO: 1997 ■ GÉNERO: DEPORTES

24 **Ya hemos hablado** en este número del papel de Konami en el mundo de los juegos de fútbol, pero esta secuela del jitazo de SNES *ISS Deluxe* aprovechaba la potencia de la N64 para meterle el turbo a su propuesta. Sus gráficos 3D suponían un toque de atención a *FIFA 98: Road To The World Cup*: Konami iba en serio.

Eligen los Creadores

Blast Corps

"Recuerdo que cuando salió *Blast Corps* estábamos todos alrededor de una N64 diciendo "¡No puede ser! ¿Cómo están haciendo eso?" Me encanta ver juegos creativos e innovadores, y *Blast Corps* no sólo cumplía en el aspecto técnico, sino que llevaba esa innovación incluso a las bases del diseño de videojuegos en general"

Doug TenNapel
(*Earthworm Jim, The Neverhood*)

Beetle Adventure Racing

DESARROLLADOR: PARADIGM ENTERTAINMENT
■ AÑO: 1999 ■ GÉNERO: CARRERAS

22 **Incluso los mejores** juegos del mundo pueden sonar fatal sobre el papel. Vamos al ejemplo chorra de siempre: "fontanero italiano corre entre setas y salta sobre tortugas aladas" sólo resume la franquicia más importante de Nintendo. A *Beetle Adventure Racing* le pasa un poco lo mismo: juego de carreras en el que sólo puedes correr con un coche, y es un Volkswagen Beetle estándar, no un Ferrari como el de *Ferrari F355 Challenge*. Y, aún así, *Beetle Adventure Racing* es un juego sorprendentemente bueno.

Porque la palabra clave aquí es ese "Adventure" del título. Sus seis circuitos giran cada uno en torno a una temática concreta, desde el rollo egipcio de Sunset Sands hasta el Coventry Cove, que podría haber salido en cualquier vídeo de Blur de lo *brit* que era. Pero la temática oculta una realidad curiosa: *Beetle Adventure Racing* es un juego en el que apenas tocaremos la pista: haremos el cabra, buscaremos atajos, rutas alternativas, secretos... Nos cargaremos las paredes de un granero para atajar segundos, rasgaremos callejones, exploraremos cuevas, y todo ello forrándonos a potenciadores de nitro.

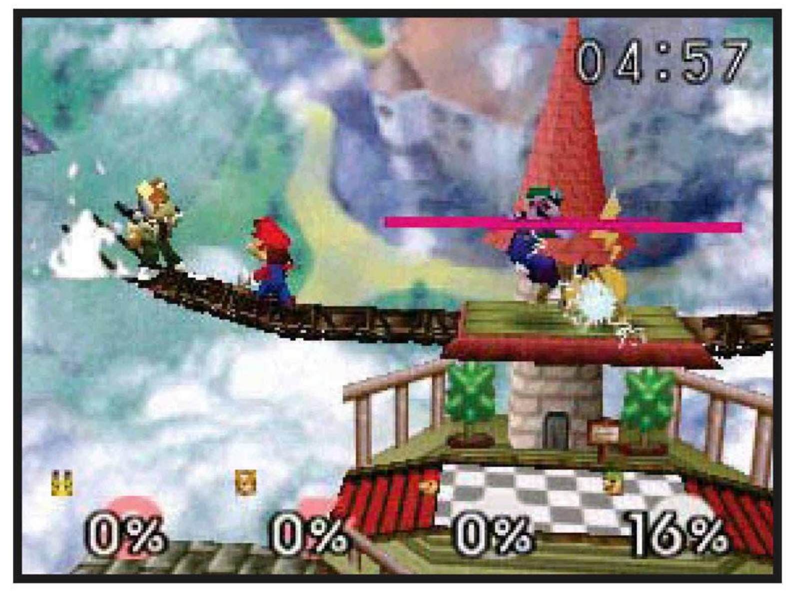


Diddy Kong Racing

■ **DESARROLLADOR:** RARE ■ **AÑO:** 1997
■ **GÉNERO:** CARRERAS

21 **15 años antes** de que Sonic y sus colegas se uniesen a las filas de las carreritas por tierra, mar y aire, Rare se sacó de la manga un título de aerodeslizadores y aviones en un intento de destronar al padre *Mario Kart*. Dependiendo del nivel escogido, los jugadores podían optar entre un abanico de vehículos estrambóticos con los que Diddy y su pandilla simiesca competían con titulares del estudio británico, como Banjo o un Conker sorprendentemente sobrio.

Pero lo que hacía destacar al título era el soberbio Modo Aventura, capaz de ofrecer una experiencia monojugador con la que *Mario Kart* no podía ni soñar: 30 niveles en los que no parar de desbloquear secretos, sin necesidad de amigos.



Super Smash Bros

■ **DESARROLLADOR:** HAL LABORATORY ■ **AÑO:** 1999 ■ **GÉNERO:** PELEAS

20 **Si tuviésemos que** destacar una sola característica de la N64, sería su capacidad como consola para el multi local: la máquina ya partía con cuatro puertos para mandos, pero lo más importante es que Nintendo mimó a su consola con un catálogo destinado a la interacción con otros y la fiesta padre en el salón de casapadres. Fijémonos en *Super Smash Bros*: es algo a medio camino entre un juego de peleas serio y un *party game* accesible a cualquier público, en el que los mejores personajes de la compañía se partían la cara con más desmadre que mala uva. *Super Smash Bros* rechazó las complejidades de los versus de la época, desde comandos complicados hasta una de sus mejores ideas: la desaparición de las barras de vida. Porque esto no va de dejar KO al rival, sino de expulsarle de la pantalla: alejarle de la fiesta.



"Nunca en la vida he jugado a algo parecido, ni antes ni después. Los personajes, el guión, la música, la japonería (es una palabra) de todo el asunto lo convierten en algo único"
Nathan Wind

Mystical Ninja Starring Goemon

■ **DESARROLLADOR:** KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA
■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** AVENTURA

19 **Ahora que Konami** anda empeñada en sacar recopilatorios de sus éxitos noventeros, es el momento para reclamarles un pack con las tres aventuras de Goemon. El ninja místico -en realidad un ladronzuelo del folclore medieval japonés- siempre fue la respuesta humorística de Konami a los *Zelda*, con un reparto impecable en el que Ebisumaru, Yae y Sasuke acompañan al héroe titular en una historia en la que conviven magia, *Castlevania* y un OVNI en pleno Japón feudal. Es cierto que ningún *Goemon* consiguió ser un juego redondo, pero va siendo hora de reivindicarlos.

Paper Mario

■ **DESARROLLADOR:** INTELLIGENT SYSTEMS ■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** ROL

18 **Square ya había** demostrado en Super Famicom que traducir el universo Mario al lenguaje del rol japonés era una buena idea. Hasta el punto de que *Paper Mario* se anunció por primera vez como secuela de aquella joya: *Super Mario RPG 2*. Sin embargo, su belleza visual de papelotes de colores -y, para qué negarlo, el cisma entre Square y Nintendo a cuenta de un quítame allá ese *Final Fantasy VII*- motivó que el juego buscase su propia identidad.

Estética aparte, el juego manejaba un sistema híbrido entre los menús habituales del rolazo nipón y detalles de ritmo al presionar ciertos botones en el momento correcto. No era precisamente novedoso -*Super Mario RPG* ya lo anticipaba y *FFVIII* jugaba con la misma idea-, pero las mecánicas funcionaban con una precisión y un estilo envidiable. Y el resultado final es uno de los juegos más sorprendentes del catálogo: debajo de esa pinta cuqui y su aparente simpleza latía un rol japonés de primer orden.









Pokémon Snap

DESARROLLADOR: HAL LABORATORY/PAX SOFTNICA
AÑO: 1999 **GÉNERO:** ¿SAFARI FOTOGRÁFICO?

17 **Tomar un pegatiros** sobre raíles, la idea de un pegatiros sobre raíles, y convertirlo en una maravilla instagramera en el universo Pokémon es una de esas cosas de la "vieja Nintendo" que nos hacen mirar al pasado diciendo que claro que fue mejor. *Pokémon Snap* desafía al jugador a sacar fotos de la primera generación de pokébichos a bordo de nuestra vagoneta: somos el Indiana Jones del Flickr. E, incluso en un tiempo en el que Internet era joven, nos sorprende que el juego tuviese en cuenta cosas tan básicas en las redes visuales de hoy como que pillar a un bichito haciendo cucadas puntúa mucho más alto. También hay bonus por sacar más de un tipo de Pokémon en la misma foto, algo que en el género que lo inspira sería como cargarse a dos malos de un escopetazo. La perversión de los códigos es alucinante. Que Nintendo no haya decidido revitalizar esta franquicia indica muy bien cómo están las cosas en el siglo XXI.





1080° Snowboarding

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD **AÑO:** 1998 **GÉNERO:** DEPORTIVO

16 **Nintendo EAD no** tenía fama de desarrollador deportivo tradicional, pero precisamente este *1080° Snowboarding* no es un juego tradicional, ni siquiera en su desarrollo. Aunque la mayor parte del diseño cayó sobre el equipo japonés, de la programación se encargaron dos ingleses: el ex Argonaut Giles Goddard y Colin Reed, más conocido hoy por su papel dentro de la serie *Forza Motorsport*. *1080° Snowboarding*, además, se inclinó por una dirección más realista frente a la cantidad de juegos "extreeeeme" que inundaban las postrimerías de los 90. Ejecutar los trucos era menos importante que realizarlos bien, aterrizando con cuidado y preocupándose por deslizarse a toda mecha.

Ese énfasis en el realismo tuvo su reflejo en el aspecto técnico del juego, que presentaba unos gráficos increíbles para la época. La luz solar se reflejaba sobre la nieve con un dinamismo inédito, los personajes contaban con un modelado alejado del muñecote de madera tan habitual en los tiempos de PSX y hasta exhibía un par de efectos de posprocesado en la cámara. Tan impresionante como su apariencia era su manejo, con pistas repletas de rutas secretas y salientes pensados para lucir nuestros mejores trucos. Un juego inesperado, pero indispensable en el catálogo de N64.

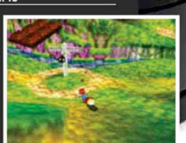


"Me encanta la manera que tiene de centrarse en la competición en vez de en los trucos, la belleza de los atardeceres y los reflejos sobre la nieve. Y además puedes jugar con un panda."
Fightersmegamix

Conker's Bad Fur Day

DESARROLLADOR: RARE
AÑO: 2001 **GÉNERO:** PLATAFORMAS

15 ***Twelve Tales: Conker 64*** no llamó la atención de casi nadie cuando se anunció, así que Rare decidió tirar por la vía contraria, rediseñando su plataformas de animalicos para contar la aventura de una ardilla más alcohólica y malhablada que los monetes que hacen esta revista.



Lylat Wars

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD
AÑO: 1997 **GÉNERO:** MATAMARCIANOS

14 **Más conocido como** *Star Fox 64* entre el gran público (hasta el punto de que en 3DS han cedido a ese nombre), este matamarcianos sobre raíles incluía el Rumble Pak de serie, el periférico que descubrió a un puñado de jóvenes viriles que las cosas que vibran molan bastante.



WWF No Mercy

DESARROLLADOR: AKI CORPORATION
AÑO: 2000 **GÉNERO:** PELEAS

13 **Puede que sea** el mejor juego de lucha libre jamás creado, si es que alguien mide ese tipo de parámetros. Nosotros adoramos su mecánica de llaves y un impresionante catálogo de luchadores sacados de la segunda mejor etapa de la WWF: Attitude. ¿Alguien ha dicho The Rock?



Pilotwings 64

DESARROLLADOR: NINTENDO / PARADIGM ENTERTAINMENT
AÑO: 1996 **GÉNERO:** SIMULADOR DE VUELO

12 **Si *Pilotwings* fue** la demo técnica del Mode 7 de SNES, *Pilotwings 64* jugó el mismo papel a la hora de enseñarle a la plebe las posibilidades tridimensionales de la N64. Y puedes disparar a un tío desde un cañón. Qué más quieres.



Perfect Dark

DESARROLLADOR: RARE
AÑO: 2000 **GÉNERO:** PEGATIROS

11 **Superar a GoldenEye** era difícil, pero Rare se quedó bastante cerca con este pegatiros de ciencia-ficción, que contaba con el apoyo del Expansion Pak de la consola para darle más RAM y mejores gráficos a la bestia, pero que no pudo superar el carisma de 007. Pese a Joanna Dark.





Blast Corps

■ **DESARROLLADOR:** RARE ■ **AÑO:** 1997 ■ **GÉNERO:** ACCIÓN

10 **Romper cosas mola.** Es una verdad universal con la que nacemos: la sensación de que el cosmos sólo consiste en aumentar la cantidad de entropía hasta que no quede nada que destrozar. Con semejante existencialismo innato, Rare se cascó *Blast Corps*, el simulador de crear escombreras de la forma más desquiciada posible. Y sí, hay un sentido a semejante locura -despejar el camino para un camión nuclear fuera de control y cosas así- pero a quién le importa: el argumento de *Blast Corps* cumple el mismo propósito que el de cualquier *Katamari*.

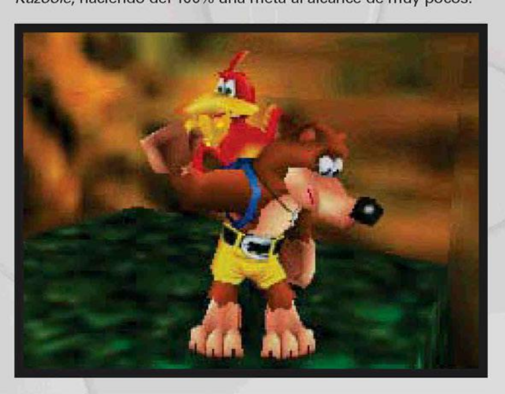
Contamos con una enorme variedad de técnicas y apoyos para nuestra labor demoledora, pero nuestra favorita, por supuesto, es la mochila cohete: ascender a los cielos con ese futuro ci-fi que jamás viviremos, justo antes de convertir en pisapapeles un inocente rascacielos.

Banjo-Kazooie

■ **DESARROLLADOR:** RARE ■ **AÑO:** 1999 ■ **GÉNERO:** PLATAFORMAS

9 **No se puede** hacer un top de N64 sin repasar todo el catálogo de Rare. Ahora le toca a su primer plataformas: *Banjo-Kazooie,* responsable de la fama casi instantánea del estudio como titanes de los plataformas en 3D a este lado de *Super Mario 64*. Y aportando innovación: manejar a un doble protagonista -el oso y el pajarraco- utilizando las habilidades de ambos para superar obstáculos demuestra por qué Nintendo confiaba tanto en Rare: porque tenían ideas casi japonesas.

Quizá en lo que más se excedieron los británicos fue con los coleccionables: hasta siete tipos distintos de elementos a recopilar en cada pantalla -repleta de actividades- de *Banjo-Kazooie*, haciendo del 100% una meta al alcance de muy pocos.



"Treasure lo petó al máximo con este juego: el nivel del portaaviones es inolvidable"
adippm82

Sin & Punishment

■ **DESARROLLADOR:** TREASURE
■ **AÑO:** 2000 ■ **GÉNERO:** MATA-MATA

8 **Un dato: la N64** se comió los mocos en Japón, donde vendió incluso menos que Saturn, con lo que tampoco nos perdimos muchos juegos de importación reseñables. Pero si hay algo que traerse del archipiélago nipón es *Sin & Punishment*, una especie de *Cabal* en 3D firmado ni más ni menos que por Treasure, amos de todo lo que lleve disparos a puntapala. El mando de N64 nos permitía movernos y disparar de forma independiente y, aunque su vocación de arcade queda patente en su duración -puedes hacértelo en un par de horas, aunque su frenetismo engancha. Está en la Consola Virtual.

Wave Race 64

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1996 ■ **GÉNERO:** CARRERAS

7 **Que, en ocasiones,** un juego sólo sepa hacer una cosa bien puede bastar para catapultarlo a la inmortalidad. Es el caso de *Wave Race 64*, la secuela de un pocho juego de carreras acuáticas de Game Boy. Y la cosa que hace bien es el agua. Ningún rival pudo acercarse en su momento a la gloria de su simulación de fluidos y, aunque ya no estamos en 1996 y ha perdido un poco de impacto visual, el vaivén de las olas sigue inmaculado. Si, de paso, le añadimos un excelente diseño de los circuitos, se explica su posición: no es *Mario Kart 64* ni *Diddy Kong Racing*, pero hace muy bien eso que sabe hacer. Y, en ocasiones, con eso basta para asegurarse el paso a la Historia.





F-Zero X

■ **DESARROLLADOR:** NINTENDO EAD
■ **AÑO:** 1998 ■ **GÉNERO:** CARRERAS

6 **Si nunca has** jugado a *F-Zero X*, es posible que te preguntes qué hace tan arriba, pero no dudes de nosotros. El juego es de una austeridad visual importante, pero esa decisión deliberada le permitía transmitir una sensación de velocidad a tope de frames inimitable. El paso a los polígonos le dio la excusa a Nintendo EAD para experimentar con pistas chaladas y virguerías de gravedad loca impensables en SNES, mientras los corredores atravesaban tuberías por dentro y por fuera y recorrían pistas recurrentes. Incluso contaba con un generador aleatorio de nuevas pistas que le prolongaba su vida útil mucho más allá de lo esperable.



Eligen los Creadores

Mario Kart 64

"Recuerdo jugarlo en las oficinas de King of the Jungle y los impulsos homicidas hacia cualquiera que me tirase una concha roja. Era enfermizamente adictivo en el multijugador y, sin duda, el favorito de la empresa durante una temporada. No había nada comparable a coger la estrella y aplastar a tus compañeros"

Raffaele Cecco

(*Exolon, Stormlord*)

The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

"La vida se detuvo durante las dos o tres semanas que me llevó jugarlo. La simplicidad de sus controles combinado con su variedad era todo lo que se le podía pedir a un juego así. De lo mejor de Miyamoto"

Jon Ritman

(*Match Day, Head Over Heels*)

Wave Race 64

"Como fui programador durante muchos años, cada vez que jugaba a un juego técnicamente espectacular no sólo lo admitaba por su juego, sino también por el '¿cómo demonios han hecho eso?'. *Wave Race 64* me dejó estupefacto ante la simulación del agua y la sensación inigualable de recorrer sus olas"

David Perry

(*Earthworm Jim, MDK*)

Diddy Kong Racing

"Era un juego maravilloso para implicarse, y adoraba su historia y los elementos de aventura. No era sólo un juego de carreras, sino que tenía un poco de todo. El sentido del humor de Rare sumado a ese cruce entre un *Mario World* y un juego de carreras lo hacía simplemente genial."

Kevin Bayliss

(*Killer Instinct, Diddy Kong Racing*)

GoldenEye 007

"Si sólo puedo escoger uno, que sea *GoldenEye*. Estaba tan enganchado que fue, literalmente, una de las causas del retraso de *Alundra*. Seguía pensando en él mientras traducía *Alundra* al inglés, y dejaba de trabajar para jugar un poco... Una hora o más cada vez"

Victor Ireland

(*Lunar: The Silver Star, Alundra*)

Mario Kart 64

DESARROLLADOR: NINTENDO
AÑO: 1996 **GÉNERO:** CARRERAS

5 **Que levanten la** mano todos los que alguna vez hayan soltado un taco bien sonoro y cargado de odio jugando a *Mario Kart*. Vale, podéis bajarlas, y recordadle al seguero que no ha movido los brazos que Sonic ahora es exclusiva de Nintendo. El multi de *Mario Kart* es, junto al primer amor, la primera ruptura y la primera vez que tus padres te pillaron potando con una caraja monumental, una de las memorias más vívidas y emotivas de la juventud.

Así que no, no somos objetivos: el salto a las 3D de la saga trajo además cantidad de elementos que incluso en tiempos de Wii U siguen vigentes, especialmente la aterradora seta azul. Sólo por eso se merece este quinto puesto: por el terror.





"Casi todo el mundo prefiere *Ocarina Of Time*, pero *Majora's Mask* demostró que la serie podía tratar temas más sombríos sin perder calidad"

gunbladelad

The Legend Of Zelda: Majora's Mask

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD
AÑO: 2000 **GÉNERO:** AVENTURA

4 **Pocos juegos han** manejado una premisa más atractiva que la de *Majora's Mask*: vivir el apocalipsis en directo, en forma de una luna precipitándose hacia Termina. Y Link sólo tiene tres días para evitar el desastre final. Tres elásticos días mientras viaja en el tiempo y desarrolla nuevas mecánicas sobre un exigente diseño de mazmorras porque, ¿cómo ser menos que *Ocarina Of Time*? El control temporal, el examen de la vida de los secundarios y el uso de máscaras para cambiar sus reacciones abrió a Link a la interacción en profundidad con otros personajes y convirtió a *Majora* en *Zelda: Podría Ser de LucasArts*.

GoldenEye 007

DESARROLLADOR: RARE **AÑO:** 1997 **GÉNERO:** PEGATIROS SUBJETIVO

3 **La obra maestra** de Rare está a kilómetros del cuarto clasificado. Puede que llegase dos años después de la película que lo inspiraba, pero esa distancia no le hizo nada de daño. Porque Rare apostó por hacer un Bond atemporal, un juego que con la licencia pegadita recorriese todo el universo peliculero del agente 007.

Es decir, Rare se inspiró muy libremente en la película -por suerte- empleando apenas un par de excusas de su guión para generar niveles o inventandóselos directamente. Encima, cada uno de los mapas ofrecía un diseño ajustadísimo con varios objetivos a resolver con total libertad, algo muy poco común en los juegos de la época. Y mucho menos en un pegatiros subjetivo, un género que nunca había conseguido hacer algo digno en consola.

Pero la campaña era sólo la mitad del asunto. A medio camino del desarrollo Rare decidió dotar al juego de un elemento multijugador tan bien diseñado que parece mentira que no estuviese ahí desde el principio. El modo no sólo ayudó a las ventas del juego, sino a las de la propia consola, promocionando su deathmatch como una de las mejores razones para tener una N64 y unos cuantos seres humanos cerca a los que llamar amigos aunque fuese mentira: eran objetivos de nuestra licencia para matar.

Rare todavía llevaría más allá sus hallazgos con *Perfect Dark*, pero el impacto que tuvo *GoldenEye* hace que no exista la discusión sobre el puesto de cada uno. Que los fieras del PC se quedasen su *Quake* y su ratón: los jugadores de N64 eran los únicos consoleros que no tenían nada que envidiar. Y en el salón. Y con gente viva frente a la tele.



"Clavó por completo la sensación de ser James Bond, entre los enemigos de opereta, el sonido de las balas rebotando y la impresionante banda sonora. Era el Bond de las películas, uno que ningún juego posterior consiguió recuperar"

Qazimod



The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD
AÑO: 1998 GÉNERO: AVENTURA

2 **Una decisión difícil,** sobre todo teniendo en cuenta que el primer *Zelda* poligonal es uno de los mejores juegos de todos los tiempos. Nintendo incluso se permitió retorcer los límites del tiempo y del propio universo de Link en su quinta aventura: tanto Ganondorf como la Trifuerza como Hyrule siguen presentes, pero la aventura del Héroe del Tiempo empieza a tender por primera vez puentes entre todos los juegos de la serie, a plantearse la vigencia y los cánones del Héroe del Tiempo. Y, si sólo fuese la narrativa: el salto a las 3D implicó también una nueva forma de contemplar Hyrule, preservando su condición de mapeado descomunal y accesible por partes, pero con la intimidante condición de verlo desde los ojos del Link niño.

El terror de la primera noche en los campos de Hyrule, el cariño que se le coge a Epona, el diseño de enemigos (y luego vais por ahí diciendo que si *Shadow of the Colossus*) que no renuncian ni por un segundo al espíritu de *final boss* ochobitero de rutina y punto débil. El mayor mérito de *Ocarina* no fueron sus novedades, que también, sino el increíble desafío superado al preservar cada gota de aquella aventura infantil original y traducirla con maestría al escollo poligonal -dándonos mecánicas eternas que nadie había sabido resolver correctamente, como el apuntado Z-. Los cambios temporales, en comparación, no son más que el paso lógico a seguir dentro de la ensaimada de puzles en la que había desembocado la saga tras *A Link to the Past*.

Curiosamente, el juego hacía concesiones que hoy en día consideramos tontificaciones -como el salto automático- y tampoco era perfecto: el Templo del Agua revisado en 3DS demostró que Miyamoto y Aonuma son humanos.



Super Mario 64

DESARROLLADOR: NINTENDO EAD AÑO: 1996 GÉNERO: PLATAFORMAS

1 ***Super Mario 64* no es** simplemente un gran juego: cambió el medio para siempre. Para los jugadores, fue una delicia inesperada: hasta entonces los Marios habían sido algo simple y directo. Incluso teniendo en cuenta las salidas secretas y las distintas habilidades, todo estaba pensado en ir de un punto horizontal a otro, no sólo en los niveles sino en el mapeado general del juego. Pero, desde su castillo, *Super Mario 64* abría los niveles a la exploración tridimensional, más allá de la mera negociación de obstáculos. Todo el juego planteaba una libertad inédita en el medio, reforzada por cambios en los enemigos (y el propio Mario, con su barra de vida) que invitaban a evitarles con sencillez -los pobres Goombas, más inútiles que nunca- para entregarse al placer del mapeado. Los objetivos también cambiaron: ya no se trataba de encontrar el punto final del nivel, sino de descubrir qué quería de nosotros cada mapa.¿Vencer a un jefe, recolectar monedas rojas, echar carreras contra pingüinos? Cada pantalla ofrecía varios retos, rematados porla contemplación de las estrellas, que invitaban al jugador a detenerse, contemplar el escenario y pensar "vale, Nintendo, qué quieres de mí?". Un nivel de diálogo con los diseñadores que hasta entonces pertenecía a las férreas vías unívocas de la aventura gráfica y que, Miyamoto mediante, se convirtieron en un "vale, Nintendo, y si *juego a mi manera* y consigo esto?". Elección, Consecuencia, Libertad... A los desarrolladores occidentales se les llena la boca con semejantes ideas, y el sonriente genio de Nintendo ya las había dispuesto todas en un colorido plataformas repleto de amor a su público, al medio, a la máquina que albergaba la eucaristía jugable.

Para los desarrolladores, en concreto, *Super Mario 64* era una lección magistral. Nintendo se metió en los feos vericuetos de lo poligonal e inventó una gramática absolutamente nueva en cada elemento jugable. Incluso el mero acto de mover a Mario era un placer: el mando de N64, tan a contracorriente, resultaba la mejor idea posible, la única manera de enfrentar la tridimensionalidad, con ternura analógica para marcarle el paso al fontanero. Entre eso y las nuevas habilidades de Mario, pensadas para aprovechar el entorno y el control -volteretas, triples saltos, todo sin olvidar que el fontanero *salta* como-, o animaciones que entendían al jugador incluso para castigarle, como cuando nos dabamos de morritos contra una colina insalvable a pata.

En general, *Mario 64* abrió una serie de ideas no sólo para Nintendo 64, sino para la propia competencia, desde el citado stick analógico hasta las cámras dinámicas.¡Y encima era un juego de lanzamiento! El mejor de N64 y, tal vez, el mejor juego de la Historia.

Cinco Razones Para la Leyenda

1 No se limitó a clonar la experiencia 2D, como hacían (mal) todos sus antecesores sino que *inventó* el juego en 3D.

2 Meter progreso no lineal con un mundo central dejaba el desarrollo del juego en manos de los jugadores.

3 ¿Que para qué servía el stick analógico? Para el control más fino de cualquier juego hasta la fecha.

4 Echarle una carrera a un pingüino por una rampa helada es uno de los placeres de la vida. Punto.

5 Las 120 estrellas para mantener el interés siguen vigentes hoy, en cada juego de mundo abierto, desde *Batman* a *GTA*.

Eligen los creadores

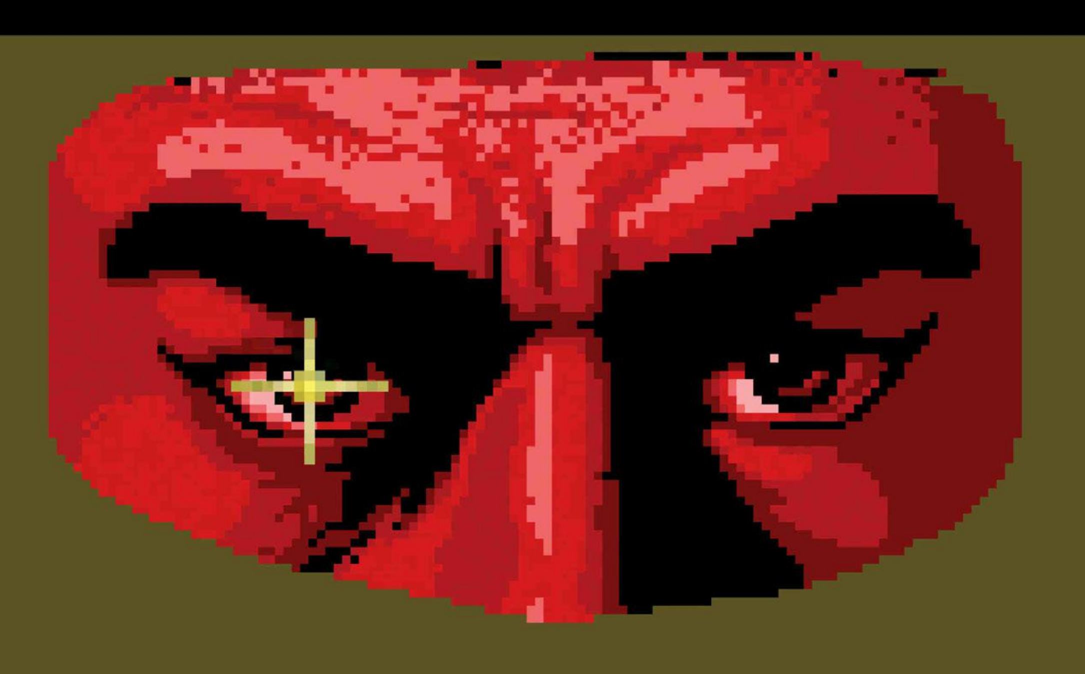
"Mi favorito es *Super Mario 64*, aunque mis hijos por entonces dedicaban todo su tiempo a *Pokémon Snap*"
Trip Hawkins
(Fundador de EA y 3DO)

" *Super Mario 64* se alza por encima de todos los demás. Era completamente revolucionario, hizo tantas cosas a la primera que, incluso hoy, varias generaciones después, sigue siendo tan jugable como el primer día"
Steve Ellis
(*GoldenEye 007, Perfect Dark*)

"Todavía sonrío cuando recuerdo la primera vez que vi y jugué a *Mario 64*. Todo su diseño, los controles, la sensación, la caracterización de Mario, la accesibilidad, su atractivo para todos los públicos todavía destacan. Y es tan divertido jugarlo"
Mark Edmonds
(*GoldenEye 007, Perfect Dark*)


"Si el juego saliese hoy, exactamente tal y como es, sería igual de bien recibido que en su primer día a la venta, y ese es el mayor piropo que puedo darle. No creo que se pueda decir lo mismo de ningún otro juego de N64. Y no es que fueran malos: es que *Mario* es *así* de bueno"
look at it sideways

LA GUÍA DEFINITIVA DE SHINOBI



Shinobi viene del vocablo japonés 'shinobu', que significa 'esconderse'. Pero este extraordinario arcade de Sega no tiene nada de lo que ocultarse. Te explicamos por qué.

En los ochenta, las películas de artes marciales eran lo más. Los ninjas daban tumbos por juegos como *The Last Ninja, Ninja Gaiden* o *Shadow Warriors*, a pesar de que el término correcto para estos personajes semihistóricos es el de shinobi, mercenarios especializados en trabajos sucios que se dejaron ver por el Japón feudal allá por el periodo Sengoku, entre los siglos XV y XVII. Las típicas estrellas ninja se llamaban en realidad shaken, ya que un shuriken es, estrictamente, cualquier arma que se puede lanzar. Y contrariamente a la imagen que todos tenemos del ninja vestido de riguroso negro, los shinobi tendían a vestirse como gente normal, con pequeños arreglos en la vestimenta para hacer menos ruido al moverse.

Por ejemplo, Joe Mushashi, vestido de verde oliva y con las perneras de su traje atadas a los tobillos para desplazarse con sigilo. Su ataque principal es el lanzamiento de shaken, pero si se acerca lo suficiente a los enemigos, puede derribarlos de un patadón. Es miembro del clan Oboro, devastado tras una catástrofe: varios miembros del clan han sido secuestrados por la organización terrorista Zeed, y Joe se lanza al rescate en cinco misiones distintas. Cada una de ellas se divide en tres o cuatro niveles, siendo el último una lucha contra un jefe. Los rehenes se encuentran repartidos por los niveles, vigilados por guardas con sables. Rescatarlos proporciona puntos extra y un power-up (una UZI muy poco ninja y una espada para ataques cuerpo a cuerpo). Una vez liberados todos los rehenes, Joe pasa al siguiente nivel.

“Los endiablados patrones de movimiento de los enemigos y la variedad de escenarios es lo que lo hace tan divertido”

Hay otra arma que Joe puede usar una vez por nivel: magia ninja, un ataque superpoderoso (rayos y centellas, un torbellino de cuchillas o una avalancha de copias de sí mismo). La magia mata a todos los enemigos en pantalla o daña severamente a los jefes. Los jugadores más hábiles pueden intentar acabar cada nivel sin tocar la magia, lo que proporciona un bonus de cinco mil puntos. Aún más satisfactorio (y complicado) resulta el acabar un nivel usando solo ataques cuerpo a cuerpo. Otra interesante mecánica: ▶

PIXEL PERFECT

Nombres no oficiales de enemigos a los que te enfrentas en Shinobi

Poli bueno

Poli malo

Punk dominguero

Ninja de boda

Cousteau

Spider-Man de chichinabo

Ninja funcionario

Tío de la vara

Da Bazooker

Da Granadian

Redactor-jefe

Ser desvalido

Karnov mal

La novia cadáver

Ninja de diario


» [Arcade] El mítico Black Turtle, on fire.



» [Arcade] Entre niveles, esta especie de documentos enseñaban mapas y jefes.


» [Arcade] Los ninjas azules daban botes en el bosque de bambú del nivel 5-1.


» [Arcade] Este ninja enmascarado usa magia de rayos como si nada.


» [Arcade] En los muelles, los hombres rana saltan desde el agua para sorprender a Joe.


» [Arcade] Las imágenes de Marilyn Monroe a lo Warhol han sido eliminadas en emulaciones recientes.

"Los jugadores más habilidosos podían intentar llegar al final de un nivel sin usar la magia. Por 5.000 puntos."

tocar a los enemigos no mata a Joe, solo lo hacen las armas y ataques de sus contrincantes. Si te acercas demasiado, Joe caerá de culo (literalmente) sin sufrir daño. Practica y ese movimiento será útil.

Las cinco misiones cuentan una historia que va cambiando de escenario. La primera, 'Persigue a los terroristas', se ambienta en una ciudad, y esperando al final está el gigantesco Ken Oh. La misión dos, 'Infíltrate en la guarida enemiga' pone a Joe a atravesar unos muelles y un almacén, y acaba luchando contra un helicóptero (Black Turtle). En la tercera, 'Ataca la base', vemos a Joe atravesar unas montañas y adentrarse en una cueva antes de aniquilar al supercomputador Mandara, protegido por un muro de estatuas. La misión cuatro, 'Destruye al grupo de ninjas enemigos', consiste en la infiltración en un campo de entrenamiento y un dojo lleno de ninjas antes de enfrentarse a un samurai rojo conocido como Lobster (langosta). La última ordena 'Derrota a la madre del cordero ninja', y el enemigo es un ninja enmascarado, escondido en una mansión. No se puede continuar si se muere, y si se supera, el jugador descubrirá cuáles eran las motivaciones tras el plan del villano Nakahara.

La influencia más obvia en la mecánica de *Shinobi* es el éxito de 1986 de Namco *Rolling Thunder*. En él se introdujo la idea de las fases con dos niveles por los que el jugador podía desplazarse. *Shinobi* lleva la idea más allá, con zonas de los niveles que van serpenteando a distintas alturas, lo que les da cierta profundidad. Y en fases avanzadas, los enemigos ninja más agresivos perseguirán a Joe mientras este culebrea por los laberintos. La naturaleza de las fases también cambia, de un inicio horizontal convencional a almacenes de cierta complejidad llenos de tuberías. Es esta combinación de enemigos feroces y variedad de escenarios lo que hace tan divertido moverse por el mundo de *Shinobi*.

Nacida en 1985, la placa System 16 de Sega funcionaba gracias a dos procesadores distintos, el Motorola 68000 (el mismo del Amiga y el Atari ST) y el Zilog Z80 (en el seno de muchos microordenadores, como el ZX Spectrum). Esta combinación también estaba en el interior de la Mega Drive. Entre los éxitos movidos por la System 16 estaban *Fantasy Zone*, *Golden Axe*, *Altered Beast* o *Dynamite Dux*. Anterior al estándar JAMMA, el mueble de *Shinobi*

ESAS CONVERSIONES... Guía de los mejores y peores ports.



Amiga
La versión de Amiga hace bien muchas cosas: correctos diseños de escenarios, estupendos fondos y presentación entre niveles. Falla en la paleta de color, menos vibrante que la original, así como en el tamaño de los jefes, decepcionantes para una máquina tan potente.



Amstrad
Los toscos gráficos de Amstrad no hacen mucha justicia a los originales, y el diseño con plataformas muy elevadas hace que sea difícil ver acercarse a los enemigos desde otras alturas. Buena presentación y voces, y una gran pantalla de carga, pero es más lento que en Spectrum.



Atari ST
La conversión de Atari ST tiene unos colores pochísimos, igual que la versión de Amiga, y el scroll es excesivamente brusco. La presentación de ambas versiones de 16 bits está bien conseguida, pero los tiempos de carga y el ritmo del juego son horribles.



Commodore 64
Esta conversión está entre las mejores de los 8 bits, con una correcta emulación del original, niveles bien diseñados y una presentación excelente. Faltan un par de enemigos y los mapas entre niveles, pero los tiempos de carga están muy bien gestionados.



Master System
La propia Sega hizo un gran trabajo portando su arcade, con pequeños cambios (una barra de energía que desciende si se toca a un enemigo) y la necesidad de salvar rehenes para llegar a la pantalla de bonus, aunque ya no hay que encontrar a todos. También hay más power-ups.

LOS JEFES

Es hora de revisar quienes forman el Anillo de Cinco Jefazos de Zeed.

FILE 4162 – KEN OH



Con su gran parecido a Shredder, el mítico enemigo de las Tortugas Ninja, Ken Oh se deja ver al final de las dos primeras secciones de la Misión 1, y envía churretes flamígeros de advertencia al jugador. Al llegar a su guarida se lanza sobre Joe y le lanza parejas de serpientes en llamas de peliagudos movimientos.

Cómo mandarlo al cuerno

Esquiva las llamaradas y salta para alcanzarle en la cara una y otra vez hasta que se desplome y reflexione sobre el crimen y el castigo (el concepto, no la novela). Utiliza las líneas horizontales de ladrillos para ayudarte a apuntar.



3 Dificultad

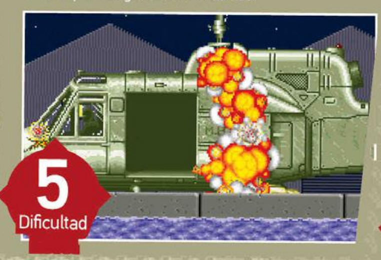
FILE 4529 – BLACK TURTLE



Hombre contra máquina en los muelles. ¿Es una lucha justa enfrentarse a un puñetero helicóptero? Ninjas amarillos saltan desde el interior para atacar a Joe, y el cacharro dispara misiles sin parar a ras de suelo. Es el primero de los muchos vehículos empleados como adversarios a lo largo de la serie.

Cómo hacerlo mistos

La única parte vulnerable de Black Turtle es la pequeña cúpula de cristal en la panza. Salta para alcanzarla, y si te agobian los misiles y el ejército ninja, usa la magia. Desde ahí solo tendrás que hacer un esfuercito adicional para que el helicóptero caiga envuelto en llamas.



5 Dificultad

FILE 4463 – MANDARA



Necesitarás oraciones a un Poder Superior para vencer a este enemigo dividido en dos oleadas. Primero como un muro de estatuas doradas, avanzando hacia ti y empujándote hacia una valla electrificada. Cuando lo venzas, tendrás que vértelas con una cabeza metálica gigante que dispara pequeñas bolas de fuego.

Cómo ponerlo fino

Salta sin parar para eliminar las estatuas más cercanas hasta que desintegres el muro. Luego dispara a la cabeza en la joya roja para que empiece a moverse, y apunta a esa zona débil para derrotarla.



6 Dificultad

FILE 4629 – LOBSTER





Otro jefe grandote, este con armadura completa de samurai y una katana impresionante. Lobster andará hacia ti y atacará cuando estés cerca. Se mueve bastante rápido para ser un samurai gigante con armadura, así que cuidadín.

Cómo arrancarle las entrañas

Lo que mejor funciona aquí es atacar y esquivar. Espera a que Lobster blanda su katana, salta y apunta a cabeza y pecho. Retrocede y repite. Una vez le pillas el tranquillo a las rutinas de movimiento es relativamente sencillo.



4 Dificultad

FILE 4663 – MASKED NINJA

El combate más peliagudo de todos. Este ninja enmascarado tiene un repertorio de magias que le dan cuatro formas distintas, cada una equivalente a las propias de Joe. La cuarta y final es la única bajo la que se le puede dañar. Aniquila a ese bastardo y vete a casa.

Cómo freírlo en pepitoria

Durante las primeras tres magias prepárate para una buena ración de esquivar, saltar, agacharse y disparar. Si sobrevives a ellas, huye para esquivar los ataques de la última forma. Mantente a distancia y usa tu propia magia sabiamente.



9 Dificultad



NES

Una decepcionante versión de Tengen para NES basada en la previa de Master System. Lanzada solo en EEEUU sin aprobación de Nintendo, los gráficos, música y niveles no logran capturar el atractivo del original, a pesar del gancho de la NES con el género plataformero.



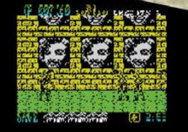
PC-DOS

En gloriosos cuatro o dieciséis colores, la versión para PC DOS no es gran cosa. Scroll lamentable (un problema grave para muchos juegos de PC hasta que llegaron *Jazz Jackrabbit* y *Commander Keen*), gráficos pobres y una presentación y sonido demasiado básicos.



PC Engine

Un aspecto impresionante, quizás con los gráficos más cercanos a la recreativa de todas las conversiones. Asmik eliminó las fases de bonus y el límite de tiempo, no hay ataques cuerpo a cuerpo y falta la Misión 2. Pero se juega estupendamente y se parece mucho al original.



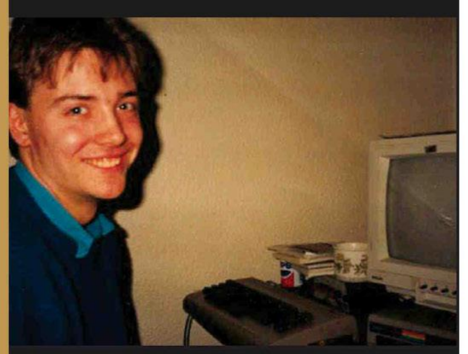
ZX Spectrum

Scroll suave, gráficos detallados, mapeado muy similar al originale y un buen ritmo son las grandes virtudes de la versión de Spectrum. Por desgracia, los extraños controles (un botón específico para cambiar de plataforma) arruinan parte de la experiencia. Un buen port.



Xbox 360/Wii

Sería de esperar que estos ports de *Shinobi* fueran idénticos al arcade. Pero no. Problemas con la licencia llevaron a ciertos cambios estéticos que se echan de menos: los posters de Marylin no están y el Spider-Man tróspido cambia de uniforme por completo.



SIMON PICK - ENTREVISTA

Simon hizo su magia en la impresionante versión de C64.

¿Teníais acceso a la recreativa original?
Teníamos dos, una en la oficina y otra en mi salón. ¡De repente me hice muy popular! Mis amigos venían de visita y se pasaban la noche entera intentando acabársela… Yo estaba hasta las narices de él, después de pasarme todo el día jugándolo y programándolo. Sega nos proporcionó mapas de bits para los sprites y los fondos, pero no nos sirvió de mucho; Ned Langman lo redibujó todo desde cero.

¿Cómo recreasteis las magias de Joe?
El torbellino fue complicado, ya que necesitaba bastante más de ocho sprites. Acabé falseando los mismos sprites en dos localizaciones para dar la impresión de que en pantalla había 16 objetos. Eso hacía que la espiral pareciera (¡casi!) transparente y mágica, lo que aportó un bello efecto secundario.

¿Algún otro truco técnico?
Hay zonas del juego en las que el héroe pasa por detrás de determinadas partes del escenario, como barrotes, y en otras va por delante. Era algo inusual para la época. Ned tuvo que asegurarse de usar ciertos colores para los objetos del fondo, para asegurar el orden de dibujado correcto de escenario y sprites. Cuando el jugador se movía por el nivel, el juego iba modificando las prioridades de fondo/sprites para que todo tuviera el aspecto adecuado.

Quedé muy satisfecho con el scroll de color. Por entonces la mayoría de juegos no intentaban hacer scroll con el mapa de colores, y los juegos solían tener fondos de cuatro colores. Me las ingenié para cambiar solo los elementos de la pantalla que habían cambiado de color, y hacer scroll solo con eso: el resultado era un bonito y colorido fondo para el juego.

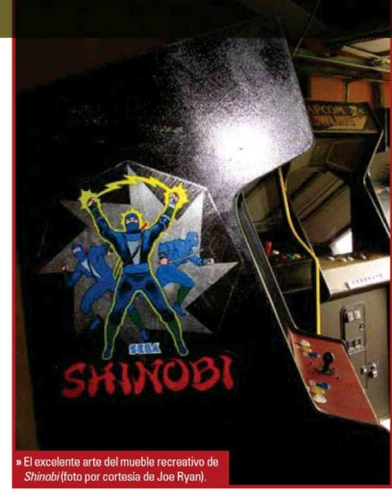
Otro truco interesante que no llegó a la versión final del juego era que el jugador hiciera la fase de bonus mientras se cargaba el siguiente nivel. Pero la empresa que se dedicaba a duplicar los cassettes no consiguió hacer que funcionaran. Una semana después descubrimos que era un problema de las máquinas que usaban para la duplicación. Pero para entonces, era demasiado tarde y perdimos esa carga interactiva.







» [Arcade] El cuñado de Spider-Man se dejaba caer por el nivel 1-2. Un tipo entrañable.



» El excelente arte del mueble recreativo de *Shinobi* (foto por cortesía de Joe Ryan).

tenía tres botones de acción: ataque, salto y magia. El diseñador Yutaka Sugano se había unido a Sega en 1986 y empezó a trabajar en lo que acabaría siendo *Shinobi*; luego pasaría a Sega of America, donde crearía *Sonic 2* y *Sonic Spinball*. Más adelante dejó Sega para crear Artoon. El compositor de la banda sonora, Yasuhiro Kawakami, acababa de entrar en Sega y el variado estilo musical de *Shinobi* fue su primer trabajo para la compañía. Trabajaría para Square en 1991, colaborando con Ryuji Sasai.

Las conversiones domésticas fueron publicadas por Virgin Games y desarrolladas por The Sales Curve, también responsables de *Silkworm* y *Rodland*. Simon Pick (ver entrevista) estaba al mando. "The Sales Curve subcontrató el desarrollo a Imagitec Design, que había hecho un gran trabajo con *Gemini Wings*. El programador de C64 que habían designado al final resultó no estar disponible. Después de buscar otros desarrolladores, quedó claro que yo era la única opción viable," dice Simon. *Shinobi* fue seguido en las recreativas por la secuela *Shadow Dancer*, con el hijo de Joe vestido de radiante blanco y acompañado de un perro adiestrado también blanco. Sega lanzó, del mismo modo, una serie de spin-offs en máquinas portátiles y de sobremesa. Dos intentos de actualizar la serie en 3D se programaron para PS2, y recientemente un nuevo título más similar al original ha brillado en 3DS. Hay versiones emuladas del arcade en Xbox Live Arcade y la Consola Virtual de Wii, con cambios gráficos menores: el extraño enemigo que imita a Spider-Man cambia el color de su ropa para que el parecido no sea tan descarado, y los posters de Marylin al inicio del nivel 1-2 desaparecen.

Shinobi siempre un triunfo de la cultura de la máquina de arcade: accesible, exigente si se quiere completar en condiciones y testimonio de los brillantes diseños de los mejores tiempos de Sega. Un clásico imprescindible, que no es moco de pavo. *

> **"Después de buscar otros desarrolladores para la versión de C64, pronto estuvo claro que yo era la única opción sensata"**
> Simon Pick

» [Arcade] Joe y su magia de rayos y relámpagos.



WELCOME TO BONUS STAGE!

Otras fases de bonus que nos gustaban tanto o más que el juego principal









Galaga

1 Una fase de bonus relativamente temprana llamada "Challenging Stage", donde el jugador debe acabar con tantas oleadas de aliens como pueda.

Final Fight

2 A todos nos gusta descansar entre niveles. Haggar y compañía se relajan rompiendo coches mientras el dueño mira impávido.

Street Fighter II

3 Más descansos entre niveles. Ken y los suyos dejan coches y barriles para el arrastre cuando no compiten por el título mundial.

Golden Axe

4 Los típicos duendes traviesos que te roban pócimas mientras duermes reciben una buena sartenada de puntapiés.

Paper Boy

5 Después de ser perseguido por delincuentes, perros y coches teledirigidos, te metes en un circuito de cross. Oye, tú mismo.

Shadow Dancer

6 La secuela de *Shinobi* también tiene fase de bonus. Aquí, los ninjas malvados caen desde lo alto de un edificio.

Karate Champ

7 Nuestras fases de bonus favoritas: partir tablones de un guantazo, esquivar objetos y meterle un meco a un toro.

The Simpsons

8 Pocas fases de bonus tan locas como esta: Bart, Lisa, Homer y Marge blowing tienen que reventar tantos globos como puedan.





Como uno de los juegos de lucha 3D más innovadores de su época, la saga Tekken continúa repartiendo puñetazos a día de hoy. El productor y director de la serie, Katsuhiro Harada, nos muestra los orígenes del Torneo del Rey del Puño de Hierro

Si hay algo que hemos aprendido, con el paso de los años, es que no existe un beneficio claro cuando eres el primero en llegar. Pero Sega, más que ninguna otra compañía, es la que más daño ha sufrido por no haber sabido reconocer esa tendencia.

Su Saturn se adelantó y golpeó primero a PlayStation, aunque Sony acabó dominando la generación a través de un marketing inteligente y el apoyo de las third-parties. Algo similar ocurrió con Dreamcast y PS2, donde los jugadores decidieron esperar a que la segunda aterrizara en el mercado para conquistarlo. E incluso cuando llegó el momento de dar el salto a las tres dimensiones con el género de la lucha, Sega estuvo de nuevo en primera línea de salida con *Virtua Fighter*. Pero con la innovadora configuración de "un botón por extremidad" y la suerte de respaldar a la consola más popular de la generación, la franquicia *Tekken* se convertiría en la definición perfecta de lo que debía ser un juego de lucha en 3D.

En una industria que estaba virando rápidamente de las dos a las tres dimensiones, no resulta nada sorprendente que hubiera tanta expectación en torno a títulos como *Virtua Fighter* y *Tekken*. Esa dimensión extra ofrecía opciones tácticas sin precedentes a los jugadores y mostraba la última tecnología de la forma más bella, aunque es sorprendente escuchar que el juego de Namco fue diseñado, en su origen, más centrado en este segundo aspecto que en el primero. "*Tekken* era un proyecto para desarrollar tecnología de animación de personajes en 3D, más que un videojuego de lucha en sí", afirma Katsuhiro Harada, el veterano productor y director que ha comandado la serie desde sus inicios. "Rehicimos muchas cosas para *Tekken 3* y así convertirlo en un juego de lucha en 3D más puro".

A través de una mezcla de habilidad, suerte e innovación, se produjo una unión que hizo de *Tekken* un vistazo al futuro, un flash en el que podíamos ver las dificultades que afrontaba un título y valorarlo por lo que significaba para la próxima generación de juegos. O, en este caso, un muy disfrutable y tempranero título ▶



» [PlayStation] La selección de vista se justificaba sólo para mostrar el entorno 3D.



» [PlayStation] Completar el modo Arcade permitía seleccionar a nuestro rival.



» [PlayStation] Vimos al verdadero King en el momento que recibió sus encadenados.







» [PlayStation] Un "perfect" en el *Galaga* de carga desbloqueaba un personaje secreto.



» [PlayStation] Jack era maltratado por personajes más rápidos. Bueno, como todos.

▶ de lucha en 3D, el cual vio la luz en un momento en el que nadie había dado el paso para mostrarle al mundo por dónde tenía que ir el género.

Volviendo a nuestros días, el *Tekken* original (e incluso su segunda parte) parece un tanto basto, pero si tenemos en cuenta la cantidad de desarrolladores que estaban trabajando en horribles beat 'em ups en 3D para intentar aprovecharse de la nueva ola, el juego de Namco salió muy bien parado. "Más que bien recibido como juego de lucha, en aquellos años se valoró mayormente el uso de gráficos poligonales y tecnología avanzada", cuenta Harada, señalando que gran parte de la popularidad del juego vino de haber diseñado un especial estilo gráfico en el sitio y momento adecuados.

Namco tuvo la fortuna de estar en ese propicio lugar desde un principio, ya que su división arcade desarrollaba placas basadas en la tecnología PlayStation antes de que el sistema fuera lanzado al mercado. "No había otra opción a considerar", confirma Harada. "Mucha gente conocía esa plataforma como PlayStation, pero nosotros desarrollamos, junto a Sony Computer Entertainment y antes del lanzamiento de la consola, el hardware compatible con las máquinas recreativas que llamaríamos System 11". Un riesgo en aquel momento, pero calculado ya que la máquina de Sony era la que más prometía en el apartado 3D de todas las que llegaban en su generación, y esto era lo que Namco necesitaba dado el camino que estaba explorando con títulos como *Ridge Racer* y *Tekken*. Algo que, indudablemente, funcionó de maravilla en una época en la que nombres como *Street Fighter* o *The King of Fighters* las pasaban canutas para encontrar su hueco en PlayStation, mientras que Namco supo leer el mercado hábilmente para poner su juego de lucha al frente de la revolución que lideraba Sony.

Desde un punto de vista ajeno a los tejemanejes de la industria, el mercado parece ser tremendamente competitivo, pero Harada desmonta esta creencia rápidamente. "Si me preguntan si existe rivalidad frente a otros títulos, quizá la mayoría no lo entienda, pero en el sector arcade tenemos rivales que son camaradas al mismo tiempo. Las compañías que están en los salones recreativos necesitan no sólo que sus juegos tengan éxito, sino que también disfruten del mismo los de las restantes empresas. Esa es la razón por la que es más una relación de camaradería que de rivalidad". Quizá sea una escena menos competitiva y más simbiótica, en la que el género necesita el éxito de sus títulos para mantener su popularidad como un conjunto. "Sentir hostilidad hacia el contrario sólo te hace mostrar tus propias debilidades, aunque de cara al público sea algo incluso divertido", afirma Harada entre risas al recordar sus guionizadas discusiones con Yoshinori Ono en el camino que llevó al lanzamiento de *Street Fighter X Tekken*. Después de todo ese espectáculo, cada uno de ellos habló estupendamente del trabajo del otro.

Por mucho que el mercado haya cambiado en los últimos veinte años, Harada piensa que él no lo ha hecho. "Creo que me he hecho viejo, pero mi papel no ha variado. Quizá lo único que no hago ya es acudir a eventos para promocionar los juegos. En lo que respecta a marketing y relaciones públicas, diseño y gestión de proyectos, son papeles que siempre he realizado. He sido un poco mandón, incluso cuando era joven."

> **"Los *Tekken* de recreativa nos dan tanto o más beneficio que los de consola"**
> Katsuhiro Harada, Bandai Namco

Dada la enorme popularidad de *Tekken* tanto en PlayStation como en los recreativos, una secuela era algo inevitable. De hecho, *Tekken 2* fue uno de los juegos que más expectación causó antes de su lanzamiento durante la era PlayStation y estuvo acompañado de una gran cobertura por parte de los medios. Teniendo esto en cuenta, es extraño escuchar que Namco seguía empeñada en su enfoque tecnológico. "Decidimos centrarnos en la nueva tecnología que queríamos implementar", recuerda Harada cuando se le plantea cómo se acercaron a esa segunda parte. Pero no todo eran polígonos, ya que la jugabilidad también se tuvo en cuenta y era algo notorio cuando se comparaban ambas entregas. De todas formas, el usuario de PlayStation era muy joven aún como para confiar en él de cara a establecer mejoras, por lo que Namco recurrió a una fuente más fiable para obtener consejos jugables. "Recibimos feedback de cuestionarios que dejábamos en los salones recreativos", afirma Harada.

"Los arcades representan un mercado muy serio. Los consumidores únicamente te pagan cien yenes cada vez que juegan. No recibes cincuenta dólares de golpe, sino que tienes que hacer que el usuario vuelva una y otra vez. Esto significa que tu juego debe ser muy divertido para que sobreviva. Como resultado, los juegos de lucha que nacen en ese ambiente son más entretenidos y equilibrados". De cualquier modo, incluso hoy es un mercado complicado, resultando prohibitivo para muchos equipos pequeños que incluso tienen problemas económicos para desarrollar en consola. Además, el hecho de que la escena arcade ya no es lo que era también influye, aunque Harada no ve esto como un problema a nivel mundial.

"Mucha gente dice que los recreativos están muertos", afirma como reflexionando en voz alta. "Probablemente en occidente esto sea cierto, pero todavía aguantan en otras partes del mundo, especialmente en Asia. Incluso están creciendo en el



» [PlayStation] El diseño y movimientos de Yoshimitsu han cambiado drásticamente.



» [PlayStation] ¿Cuánto podíamos resistir con una única barra de energía de nuestro lado?

sudeste del continente. Las versiones de *Tekken* para consola vendieron millones, por lo que es fácil pensar que fue un negocio lucrativo, ¿no? ¿Más que en los arcades? Bueno, pues eso no es cierto. Únicamente recibes cincuenta dólares por un juego de consola, y quizá otros tantos si incluimos los DLCs. Pero los títulos arcade más importantes siguen generando dinero en el tiempo. Namco gana tanto con la venta del juego para consola como cuando coloca un nuevo título y su mueble en los arcades, pero luego sigue ganando dinero cuando el juego destaca entre el público que acude al salón recreativo. Mucha gente no sabe que conseguimos tanto o más con los *Tekken* para la calle que con las entregas domésticas."

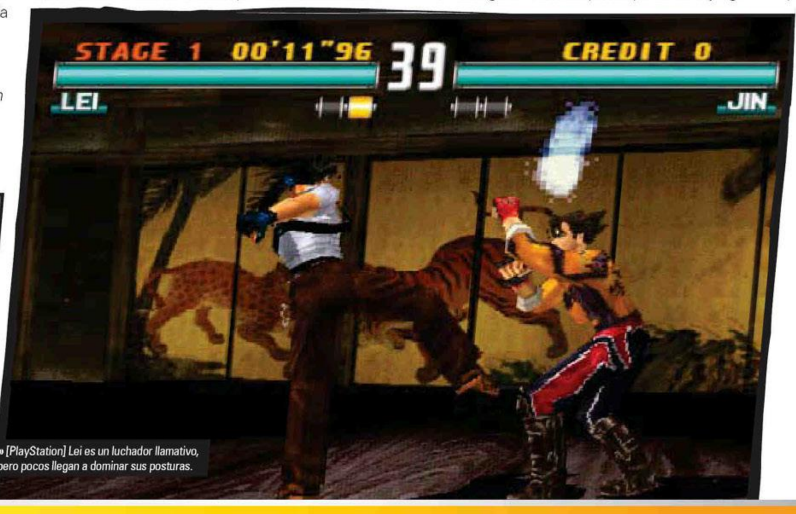
La verdad es que es sorprendente. Pero más aún es saber que ese dinero extra se reinvierte en la franquicia en favor de las versiones para casa. "El beneficio ganado en los arcades se emplea en el desarrollo de los juegos para las consolas", revela Harada. "Es por ello que, comparado con otros títulos de lucha, *Tekken* tiene más modos extra, opciones de personalización, una banda sonora extendida y personajes adicionales sin que esto suponga un mayor coste para el usuario. Muchos jugadores de consola no son conscientes de los beneficios que reciben gracias a que *Tekken* está en los salones recreativos. Es por ello por lo que nos dedicamos a repetir este ciclo. Es por ello por lo que *Tekken* ha sobrevivido durante veinte años."

Ahora que ha pasado un tiempo desde que finalizó la promoción de *Street Fighter X Tekken*, Harada no puede evitar lanzar un amistoso toque a Yoshinori Ono para reafirmar su argumento. "Una de mis franquicias favoritas, la serie *Street Fighter*, no recibió una nueva entrega durante diez años, tiempo que pasó entre *Street Fighter III* y *Street Fighter IV*. En el lado contrario, Namco ha sido capaz de generar ingresos para seguir actualizando la franquicia *Tekken* con nuevos lanzamientos. Esa es la razón por la cual tenemos la serie de lucha líder en recaudación durante los últimos veinte años, y cuyas ventas ascienden a 43 millones de unidades para diversas consolas en todo el mundo. Es la franquicia de juegos de lucha más exitosa de la historia, algo que demuestra que la estrategia que se eligió era la correcta."

Mientras la sonrisa presumida de Harada va relajándose, nos movemos hacia la tercera parte, considerada por muchos como uno de los mejores títulos de la época. Tal y como dejamos entrever anteriormente, fue en ese momento cuando el equipo de desarrollo comenzó a centrarse en la jugabilidad tanto como lo había hecho hasta ahora en la presentación, algo que provocó una mejora tal que sólo sería superada por *Virtua Fighter 4* un tiempo después. Es el juego ▶



» [PlayStation] El modo de entrenamiento del tercer juego era tan completo como el resto.



» [PlayStation] Lei es un luchador llamativo, pero pocos llegan a dominar sus posturas.

LLEVAOS EL PREMIO

Un puñado de locos torneos presentes en otros títulos








SUPER MARIO KART

■ Hemos visto a los habitantes del Reino Champiñón hacer de todo para pasar el rato, aunque esperábamos que los organizadores de este torneo de locas carreras vigilaran a sus inscritos. Reconocidos criminales, secuestradores y matones compiten al lado de tipos con un historial impoluto.

RIBBIT KING

■ El mundo se está quedando sin petróleo. ¿La solución? Dar lo sobrante como premio en una competición interplanetaria de Frolf. ¿Que qué es eso? Es golf jugado con ranas en lugar de pelotas. Este extraño título para PlayStation 2 y GameCube es un desastre a nivel técnico, aunque un desmadre en su modo multijugador.

UNREAL TOURNAMENT

■ Un delicioso regusto a ironía recae sobre un juego que, basado en un evento deportivo virtual, acabaría convertido en uno de los primeros grandes títulos dentro de los eSports. Pocos jugadores recordarán estos detalles de tanto calado, aunque realmente no importa. Es sólo un gran shooter multijugador.

POKÉMON

■ Las reglas no están bien definidas aquí, algo que sí ocurre en la mayoría de torneos. Parece que quien derrote al Alto Mando y al vigente campeón se convierte en el nuevo ganador, a pesar de que el rey nunca pierde su trono. De todos modos, el viaje para hacernos con todos es uno de esos que podríamos realizar una y otra vez.

FINAL FANTASY X

■ Los torneos de batallas son algo común en los juegos de rol, pero este es algo diferente. Aunque el Blitzball no era el objetivo principal de *FF X* (o, al menos, no parecía pretenderlo), la historia de Tidus y las recompensas por jugarlo nos obligaban a dedicarle horas y horas para conseguir el ansiado y envidiado 100%.

CHAOS

■ El duelo de Merlín el Encantador no tiene nada que ver con esta obra maestra de 1985 para Spectrum, en la que hasta ocho magos se enfrentaban entre ellos en un reto de ingenio y sabiduría. El crowdfunding ha servido recientemente para que esté en preparación un remake, aunque esta vez no nos sorprenderá como antaño.



COMBOS MORTALES

Los inolvidables encadenados de diez golpes

KING | NINA | PAUL

▶ de la serie que mejor se ha comportado a nivel comercial, pero… ¿es el más redondo de todos? Harada ofrece una respuesta muy diplomática si tenemos en cuenta que es una de sus creaciones. "*Tekken 3* lo hizo muy bien en los recreativos y vendió mucho en consola durante múltiples años, superando los ocho millones de copias. Si miramos fríamente a las cifras, podemos decir que *Tekken 3* fue el más exitoso. Tengo muy buenos recuerdos de ese juego, pero no lo considero como el mejor. Las quinta y sexta entregas fueron muy bien recibidas y gozaron de gran popularidad, manteniéndose en el top de arcades más jugados durante cinco años."

Como podemos imaginar, Harada no tiene un favorito y afirma aprender de cada nuevo lanzamiento. La variedad de extraños modos adicionales que mostraba *Tekken 3* (desde Ball a Force) ofrecían un valor añadido a los de un simple port a consola del éxito arcade de turno, y ahora sabemos que fueron incluidos gracias al éxito de la recreativa. ¿Pero por qué quería el equipo de desarrollo darle algo así a sus fans? Harada responde muy concretamente. "La mentalidad hospitalaria de los japoneses. En aquellos años, Namco nadaba literalmente en dinero y los arcades funcionaban muy bien, y dado que los consumidores nos estaban apoyando de esa manera, era natural devolverles algo de nuestro éxito." Esto dio inicio a una revolución en los juegos de lucha, donde los modos Arcade y Time Attack ya no eran suficiente y los aficionados querían más, algo que condujo a juegos sólo para consola como los *Mortal Kombat* contemporáneos y su gran cantidad de contenido para un jugador y también desbloqueable. Muchos de los modos adicionales eran prescindibles, pero incluso los más extravagantes tenían su base en la experiencia principal. "Tekken Ball fue el resultado de mis intentos para hacer un minijuego para practicar combos aéreos", explica Harada. Esto podemos entenderlo, pero no la intención de unir un juego de lucha hardcore con una partida de bolos…

Ninguna franquicia con tantos años a sus espaldas se ha librado de algún desastre y Harada nos ofrece un ejemplo muy tempranero en la vida de la misma. "Recuerdo que uno de los líderes del equipo de desarrollo dimitió y se marchó a otra compañía, llevándose con él a muchos diseñadores y programadores que habían entrado en Namco al mismo tiempo que yo. Me quedé muy sorprendido." Esto es algo muy común en la industria, pero no podemos imaginar lo difícil que tiene que ser lidiar con un éxodo masivo de empleados. "Nos

» [PlayStation 2] El estilo MMA de Marduk se siente realmente brutal y contundente.


» [Xbox 360] ¿En cuántos juegos de lucha puede un anciano golpear a un canguro?


» [Xbox 360] Tekken Force, aunque luzca mucho mejor en hardware potente, es basura.


» [PlayStation 2] La innovadora mecánica de *Tekken Tag* ayudó a que este destacara.


» [Xbox 360] La evolución de *Tag* permite realizar grandes combos una vez dominado.

> **Se aprende mucho del fracaso en el desarrollo de videojuegos**
> Katsuhiro Harada

encontramos en la posición de ser incapaces de crear el próximo *Tekken* o *Soul Blade*. Costó mucho esfuerzo reconstruir el equipo y tuvimos que rehacer muchas cosas. Básicamente, empezamos de cero."

Esto puede explicar un tanto cómo fueron los dos siguientes títulos: *Tekken Tag Tournament* fue un grandes éxitos con una nueva y pulcra mecánica, mientras que *Tekken 4* se salió del camino marcado y recibió cambios radicales en aspectos clave del juego, lo que provocó numerosas críticas. Le preguntamos a Harada si Sony quería *Tag* como título de lanzamiento para PlayStation 2 tras la buena relación creada durante la generación anterior, pero se ríe al contestar. "No hubo discusión alguna al respecto. Ese era el papel de *Ridge Racer*. *Tag* simplemente estuvo listo para ese momento."

Igualmente, la cuestión acerca del salto tecnológico de la primera a la segunda PlayStation es contestada rápidamente por el jefe de *Tekken*. "No tuvimos demasiados problemas en cuanto al nuevo hardware, pero sí con el incremento en el número de polígonos. Utilizar de manera efectiva esa nueva potencia fue, sin duda, la parte más dura."

Pero lo hicieron. *Tag* lucía un gran aspecto y *Tekken 4* lo hacía aún más cuando apareció, aunque tuvo que enfrentarse a las malas palabras de los jugadores. Muchos de los que habían tenido poca relación con las anteriores entregas disfrutaron con él, pero la gran mayoría de fans quería una vuelta al estilo tradicional. Desplazar el énfasis desde hábiles combos hasta el posicionamiento espacial fue un movimiento interesante aunque poco compensatorio, si bien fue algo que no hirió a la franquicia sino que la ayudó. "Gracias al mal resultado de *Tekken 4* hoy somos mejores", proclama Harada con total rotundidad. "El fracaso en el desarrollo de videojuegos nos hace aprender una barbaridad. Por eso creo que ese título tiene muchos detalles que merece la pena observar."

Tras la cuarta entrega, es poco sorprendente que la serie no haya corrido riesgos, al menos no a ese nivel. El sistema Rage de *Tekken 6* se acerca a la actual obsesión por las mecánicas de contraataque, aunque no es mejor, peor o más efectivo que el T.O.P. de *Garou*. Tanto la 5ª como la 6ª entrega fueron a lo seguro, regresando en su esencia a lo que fue *Tekken 3* y con el mismo refinamiento para mantener contentos a los fans. La personalización fue lo más destacado, sin llegar al nivel de *SoulCalibur* pero con un resultado bastante divertido.

Y así nos topamos con lo más reciente. No hablamos del extrañamente entretenido juego de cartas para iOS, sino de *Tekken Revolution* y su propuesta free-to-play para PS3 que ha sido descargada por más de tres millones de usuarios. Es una muestra descarada de cómo ha cambiado el panorama (*Tekken 3* vendió ocho millones de copias y Namco, hoy día, sólo consigue regalar tres de *Revolution*), aunque Harada parece contento por cómo están yendo las cosas. "Hemos conseguido mucho feedback, algo que me satisface", aunque no deja de realizar una extraña confesión. "Si tuviera que decir si los juegos de lucha encajan bien en el F2P, diría que no. El modelo básico de negocio nació en los recreativos hace veinte años, escenario en el que tenías que pagar cada partida que jugabas. Quizá otros estilos, como los cooperativos o los RPG, encajen mejor con el F2P, o en casos como el de *SoulCalibur: Lost Swords* y su cambio radical en la jugabilidad."

Después de dos décadas y con el ya anunciado *Tekken 7* en el horizonte, Harada todavía siente pasión por su franquicia y tiene un puñado de ideas que poner en práctica. El experimento free-to-play no parece ser el fin de *Tekken* tal y como lo conocemos mientras la cultura arcade siga viva en Namco, y podemos esperar nuevos capítulos de la serie principal acompañados de esta clase de productos de vez en cuando. Pero lo mejor de todo es que su creador todavía sueña a lo grande. "Crear un juego del que todo el mundo diga que es exactamente lo que estaba esperando. Esa es mi meta, lo que más deseo." *

PELÍCULAS A EVITAR

Los juegos de lucha que han fracasado en su asalto a Hollywood

STREET FIGHTER (1994)

■ Un clásico en el mal sentido, hacía gala de un guión escrito por alguien que no tenía idea alguna acerca del juego. El papel de Raul Julia ofrecía lo poco que podía salvarse, como cuando se burlaba de Chun-Li: "Para ti, el día que honré tu aldea fue el más importante de tu vida. Para mí, no era más que otro martes".



MORTAL KOMBAT (1995)

■ Algunas películas basadas en videojuegos de lucha huyen del sentimentalismo que rodea a su ideal, pero Mortal Kombat hace lo contrario y consigue que funcione. Sigue siendo muy mala pero, en términos de diversión pura, las películas basadas en esta saga están entre los mejores ejemplos de juegos adaptados tontamente a la pantalla grande.



DOA: DEAD OR ALIVE (2006)

■ La única película del grupo que parece captar la esencia del videojuego ofrece agitación adolescente gracias a hermosas mujeres, tipos musculosos y más hermosas mujeres. Jaime Pressly lo parte como Tina, pero el resto del reparto es malo por sí solo o en comparación con ella.



THE KING OF FIGHTERS (2010)

■ De nuevo volvemos a cuestionar el trabajo realizado por el departamento de casting, ya que cogió a un americano para interpretar a Kyo, a Maggie Q como Mai y a Ray Park como el malísimo Rugal. Nos sorprende que no escogieran a Stephen Fry para representar a Terry Bogard. Quizá estaba ocupado en otro tipo de proyectos.



TEKKEN (2010)

■ Las ridículas historias que llevan a los personajes a competir en el Puño de Hierro daban por sí solas para una película, incluso antes de la primera pelea, aunque el director Dwight H. Little muestra los detalles de manera un tanto directa. No es la peor película de todo el grupo, pero sí la más olvidable.





GALERÍA DE LUJO

Una muestra representativa del enorme plantel de Tekken

1 KING E/L: Wrestling

2 CHRISTIE E/L: Capoeira

3 MOKUJIN E/L: Mokujin-ken

4 LARS E/L: Kárate

5 PANDA E/L: Lucha de oso

6 BOB E/L: Kárate freestyle

7 BRUCE E/L: Kickboxing Muay Thai

8 ALISA E/L: Combate cyborg

9 ZAFINA E/L: Asesinato ancestral

10 NINA E/L: Koppo

11 PAUL E/L: Judo

12 STEVE E/L: Boxeo

13 LAW E/L: Jeet Kune Do

14 RAVEN E/L: Ninjitsu

15 ASUKA E/L: Kazama tradicional



E/L = ESTILO DE LUCHA

16 HWOARANG E/L: Taekwondo

17 JIN E/L: Kárate

18 KAZUYA E/L: Mishima avanzado

19 ARMOR KING E/L: Wrestling

20 EDDY E/L: Capoeira

21 LEO E/L: Bajiquan

22 LILI E/L: Lucha callejera

23 XIAOYU E/L: Hakke Sho / Hika Ken

24 HEIHACHI E/L: Kárate Mishima

25 BAEK E/L: Taekwondo

26 KUMA E/L: Lucha de oso

27 ANNA E/L: Koppo

28 MIGUEL E/L: Pendenciero

29 WANG E/L: Xing Yi Quan

30 JULIA E/L: Kenpo / Wushu





JUEGOS DE FÚTBOL

El videojuego siempre aspiró al deporte, desde las paletitas del tenis de mesa de *Pong*, hasta recrear nuestros recreos de cambiar cromos con el *Ultimate Team* de los *FIFA*. Y la elección no es gratuita: deporte, nos guste o no, es sinónimo de fútbol en medio planeta, un embrujo al que ni japoneses ni europeos han sido inmunes durante varias generaciones de consolas. Revisamos la historia del balompié desde sus inicios, buscando los Pelés y los Maradona, los goles inolvidables en el último minuto, los regates digitales, los campeones y los fracasados.

TEMPORADA 1973-2013



Cualquier bar se paraliza cada viernes, cada sábado, cada domingo, ante el empuje de la Liga. Los miércoles son para la Champions, los veranos para aplacar la adicción incluso con los torneos infantiles. El deporte rey ha devorado cualquier otra actividad física hasta el punto de que los logros de Rafa Nadal, los ÑBA o los grandes pasatiempos de los yanquis apenas tienen espacio, ni en nuestras vidas ni en nuestras consolas.

Los videojuegos llevan toda la vida mirándose en el espejo del fútbol: la pureza técnica, la emoción, el hachazo de central leñero y, al final, el gol, siempre el gol. Ahora que la liga virtual ni siquiera es cosa de dos (*PES* es cada día más uno de esos "equipos simpáticos" frente a *FIFA* y su talonario galáctico), es el momento de repasar las décadas en las que el trono a mejor juego de fútbol venía acompañado de emoción e incertidumbre, de propuestas locas y *jogo bonito*. Cuando ni siquiera nos poníamos de acuerdo en qué elementos debía llevar el juego de fútbol perfecto. Dino Dini, el creador de *Kick Off*, tiene un par de ideas al respecto: "El fútbol es, primero, un juego de habilidad; un juego de táctica en segundo lugar; y, por último, un juego de carisma y espectáculo. Un buen videojuego tiene que honrar esta escala". Por otro lado, tenemos opiniones como las de Jim Bagley, programador de títulos como *Ultimate Soccer* en Sega Master System o *Striker* en Sega Mega Drive. "Para mí un juego de fútbol siempre me hace pensar en jugadores potentes y rápidos pateando el campo o soltando un patadón que le dé un efecto imposible a la pelota hasta que se estrelle contra la red. Acción y rapidez, ¡porque se trata de un videojuego!". Si los creadores míticos opinan de forma tan dispar en 2014, ¿qué habrían pensado del primer juego de fútbol?



» [Amstrad] *Amstrad Soccer*, la respuesta con pelazo a *Match Day* e *International Soccer* del cuco Amstrad.

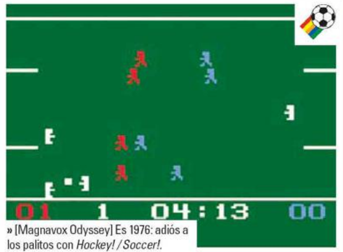
Las primeras consolas domésticas en mostrar algo parecido al fútbol fueron las clónicas de *Pong*, entre variantes de tenis y squash. Una de las más populares en el Reino Unido venía de la mano de Binatone, un importador de electrónica fundado en 1958 y que tuvo el buen ojo para crear una serie propia de clónicos pongeros: los TV Master. Su fútbol no era más que otra simplísima variante de *Pong* inspirada por arcades como el *Soccer* de Ramtek de 1973. Otra adaptación doméstica de esa propuesta la encontramos en la Magnavox Oyssey de Ralph Baer, que incluía en 1974 un juego de fútbol exclusivo para los territorios europeos (y que a día de hoy se considera uno de los cartuchos más raros de la consola) y que, ya en 1976 y con la Odyssey 500 en marcha, se convertiría en el primer título en reemplazar los bates con sprites en forma de jugador.

Casi todos estas variantes de *Pong* se limitaban a multiplicar el número ▶





» [Spectrum] *World Cup Soccer* es lo mejor que pudo ofrecer el ZX hasta la llegada de *Match Day*..



» [Magnavox Odyssey] Es 1976: adiós a los palitos con *Hockey! / Soccer!*.

¿QUIERES SER LEO MESSI? APRENDE:

CENTRAL SEVILLANO
■ Para los jugadores de *Street Fighter* sólo hay una forma de recuperar el balón: con una segada criminal que cercene cuatro años de carrera del rival. Y si puedes tocar la bola, mejor.

CONTROL DEL BALÓN
■ ¿Quieres la bola pegada a tu pie magnético o libre como el viento como hacían en *Kick Off*? Los juegos realistas se han inclinado por lo segundo, con buen resultado casi siempre.

COMENTARISTAS
■ Una de las maldiciones que nos trajo el CD-ROM: tener que aguantar a los comentaristas y sus pistas de audio pregrabadas soltando chistes malos. La primera opción en ser desactivada.

TIRO CON EFECTO
■ Especialidad de jugadores de anime japoneses y de gente como Beckham. También llamado "rosca": es la capacidad de hacer que un patadón no conlleve un tiro en línea recta para sortear al portero con una curva imposible.

PASE AL HUECO
■ Tal vez el aspecto más satisfactorio del realismo adaptado al videojuego: anticipar el movimiento de un jugador y colocar ahí el balón.

CAPTURA DE MOVIMIENTOS
■ Desde *Actua Soccer* en 1995, hasta nuestros días, resulta que los juegos son mejores cuanto más tiempo tengas a un tío con un traje de bombillas haciendo el mono en un estudio.

TÁCTICA
■ La gestión tiene su propio género, pero un buen juego de fútbol debería incorporar al menos elementos para poder definir la táctica durante el partido. Los jugadores ganan partidos, los entrenadores pierden campeonatos.

CUESTIÓN DE PERSPECTIVA
■ Los clásicos se dividen en tres: cenital, lateral o isométrica. Las tres han dado juegazos.




» [Spectrum] *Footballer Of The Year*, de Gremlin, predijo el modo Mi Jugador.


» [Spectrum] ¿Por qué los jugadores de *Super Soccer* tenían halo de santidad?


» [Spectrum] *Match Day 2* sigue siendo el mejor juego de fútbol en Spectrum. Punto.

de raquetas, dando a cada jugador un defensor/portero y un atacante. El área de anotación disminuía su tamaño para imitar una portería, pero el juego seguía siendo el mismo: mete la bola y marca. Simple, pero efectivo, dado que en su mayor nivel de abstracción el fútbol y cualquier otro deporte con pelota son uno y lo mismo: sin complejidades o reglas propias, los clónicos se las apañaban para generar cierta emoción en las partidas a dobles, y su popularidad hizo que su legado se extendiera por aquel primitivo universo de raquetas queriendo ser otra cosa.

Incluso Atari tardaría tres años desde que sacó en 1977 su VCS para lanzar su propio título, aunque lo haría a lo grande, como correspondía a las ideas de marketing de Bushnell: asociando al juego el nombre más reconocible. Puede que *Pele's Soccer* no fuera la emulación más fiel del deporte -cada equipo sólo contaba con cuatro jugadores, sin saques de banda, faltas o juego estático- pero vendió lo bastante como para que la consola recibiese nuevos intentos de traducción fútbol-máquina. Desde *International Soccer* en 1982 (que en realidad era el *NASL Soccer* de Intellivision de 1979-80, sólo que sin la licencia) hasta *RealSports Soccer*, que llegaría un año después añadiendo movimiento horizontal y mejorando los gráficos.

Los méritos de *NASL Soccer* no acababan ahí: fue el primer videojuego de fútbol con una licencia de liga oficial; también de los primeros en general en utilizar un scroll lateral (aunque en la conversión de VCS se elevó el punto de vista, para asemejarlo más al superventas *Pele's Soccer*); y la cantidad de botones del subestimado mando de Intellivision aportaron novedades básicas, como contar con botones de pase y tiro individuales y la capacidad de controlar al portero. El juego, de paso, era una delicia jugable para la época, aunque la falta de opciones para un solo jugador no le hizo ningún favor en cuanto a ventas.

Los ochenta trajeron consigo la popularidad de los ordenadores domésticos y, con ellos, un sinfín de juegos de fútbol. Aunque, en un primer momento, casi todos ofrecían poco más que un puñado de palotes sin apenas reflejar las reglas o particularidades del deporte. Mención aparte merece la aparación del *Football Manager* de Kevin Toms (aunque a este género ya le dedicaremos su propio artículo). La potencia de Commodore 64 le permitió presentar uno de los primeros juegos con "jugadores", *International Soccer*, creado por Andrew Spencer y distribuido por la propia Commodore. Fue durante bastante tiempo uno de los títulos más populares del C64, a pesar de que carecía de opciones básicas como torneos de copa o liga. Mientras, el gran rival del C64, el ZX Spectrum, tenía que apañárselas con churrazos como el *World Cup Football* de Artic, cuyo máximo valor residía en la falta de competencia en la máquina de Clive Sinclair. "Muy original, al menos en lo que respecta a un Spectrum", señalaba una crítica de la época que destacaba sus gráficos "muy buenos" y el scroll. *World Cup Football*, a diferencia de *Football Manager* (con el que no compartía nada, pero así eran los ochenta), ofrecía exactamente cero opciones estratégicas y ese mismo número de ganas de añadirle profundidad al juego. A pesar de estrellarse contra *International Soccer* en su port de C64, *WCF* podría haber dominado en Spectrum de no ser por un hombre y su juego.


» [C64] *Kick Off* molaba sí, pero en 16-bit. Evitad esto.


» [Amstrad] Esta conversión de *Fighting Soccer* incluía fútbol, pero no peleas...

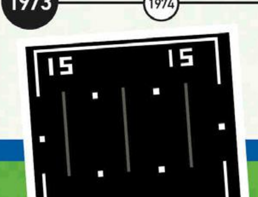
"Estaba en una feria del sector, tenía recién terminado *Bear Bovver* para Artic y andaba preguntando a las distribuidoras qué estaban buscando", rememora Jon Ritman, el autor de los legendarios *Match Day*. "Y casi todos me daban la misma respuesta: querían

40 AÑOS DE GOLES

1973 — RAMTEK SOCCER
Un *Pong* con otro nombre y dos reglas cambiadas, pero oye: el primer juego de fútbol del que tenemos constancia.

1974 · 1975

1976 — SOCCER
Las palas a lo *Pong* son finalmente sustuidas por gráficos parecidos a futbolistas el último sistema Magnavox, la Odyssey 500.



1977 · 1978

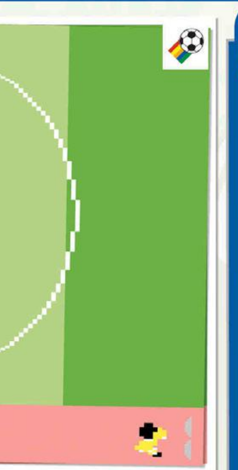
1979 — ATARI SOCCER
El primer arcade con cabinet más o menos propio para que dos jugadores dieran rienda suelta a su pasión balompédica.

1979 — HOCKEY! / SOCCER!
Magnavox lanza el cartucho dual *Hockey!/Soccer!* para su sistema Odyssey (Videopac en Europa).

1979 — NASL SOCCER
El primer juego con licencia oficial de una liga. La norteamericana de fútbol, sí, pero oficial.

1980 — PELE'S SOCCER
La primera estrella mediática del fútbol protagoniza su propio cartucho de Atari 2600.

1981



CINCO JUEGOS BÁSICOS

Los patadones que no pueden faltar en tu colección…







MATCH DAY
■ 1984
■ ZX SPECTRUM, AMSTRAD

Nosotros somos muy fans de la secuela para Amstrad, pero no vamos a negar el mérito de Jon Ritman, que cogió una plataforma desierta de buenos juegos de fútbol en 1984, y le dio el primer clásico legendario del género, superior en muchos aspectos a su referente, *International Soccer* de Commodore 64.

KICK OFF
■ 1989 ■ ATARI ST

Dino Dini apostó por una pelota viva y rebelde con *Kick Off*, que nos obligaba a pulsar botones en el momento justo para mantener el control del esférico e intentar gobernar al mismo tiempo al jugador. Es el más táctico de esta selección y, lo admitimos, ni siquiera en su momento fue del agrado de todo el mundo. Es pausado y tozudo como él solo, pero tan satisfactorio…

SENSIBLE SOCCER
■ 1992
■ COMMODORE AMIGA

El opuesto filosófico de *Kick Off*. Sensible Software se cascó un juego de fútbol homónimo tan imperecedero como adictivo, que hacía de la velocidad y el control una de las bellas artes lúdicas. Pocos juegos nos han permitido ver tanta cancha y realizar filigranas tan elaboradas con los peponcillos que poblaban su campo.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
■ 1993
■ MEGA DRIVE, SNES

Criticad su jugabilidad lo que queráis: el primer *FIFA* fue un pepino que reventó los cráneos de todos los incautos que se cruzaron en su camino. Incluso, admitimos avergonzados, de los que ya éramos fans a muerte de los *Sensible*. Era demasiado bello para ser verdad.

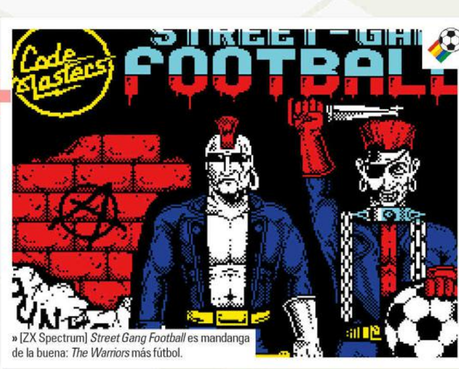
ISS PRO EVOLUTION 2
■ 2001 ■ PLAYSTATION

Simulación sin precedentes con la velocidad de un galgo alimentado con anfetamina. *ISS Pro Evolution 2* marca un antes y un después en Konami (el rasero con el que medir el resto de los *Pro Evolution Soccer*), y el primer toque de atención serio a EA. ¿Es el mejor juego de fútbol de los últimos 15 años? Creemos que sí.



algo como *International Soccer*, pero para Spectrum". Ritman, programador freelance, podía permitirse el lujo de elegir su trabajo y, pese a que el deporte en general no le interesaba mucho, se propuso sacar adelante un juego de fútbol. "Ni siquiera jugué a *International Soccer* hasta que no terminé *Match Day*, así que no tuvo más influencia que la perspectiva que me pedían", cuenta Ritman, "pero sí había jugado al *World Cup Football* de Artic, y no me gustaba la falta de solidez de sus jugadores: podías correr a través de ellos para quitarles la pelota, algo que me parecía muy estúpido". *Match Day* supondría una revelación en su aspecto gráfico: Ritman creó sprites más grandes y sólidos (robados con muy poca sutileza de ese *Bear Bovver* anterior), permitiendo al jugador el control de todo el cuerpo de los personajes, cabeza incluida, a la hora de controlar o pasar el balón. El resultado, apoyado en un torneo de copa, un ritmo relativamente rápido y una IA bien trabajada se convertiría en uno de los grandes éxitos de Ocean. La compañía había convencido a Jon en 1983 de que trabajase para ellos gracias a su profesionalidad y su capacidad para promocionar los juegos. *Match Day 2* le seguiría en 1987, ofreciendo incluso más opciones: una competición ▶





» [ZX Spectrum] *Street Gang Football* es mandanga de la buena: *The Warriors* más fútbol.

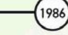
THE BIG GAME
■ Una de nuestras maquinitas LCD favoritas, fabricada por Grandstand.

MATCH DAY
■ Jon Ritman demostró en el limitado Spectrum lo que tenía que ser un juego de fútbol: solidez, mecánicas de pase libre y presentación a la altura.

MICROPROSE SOCCER
■ Segadas deslizándote por el césped bajo la lluvia, tiros con efecto, acción espectacular. El "pre *Sensible*" era casi un anime digital.

STREET GANG FOOTBALL
■ Es malo hasta decir basta, pero la premisa de bandas punk y fútbol callejero nos vuelve locos.

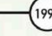
1982 — 1983 — 1984 — 1985 — 1986 — 1987 — 1988 — 1989 — 1990











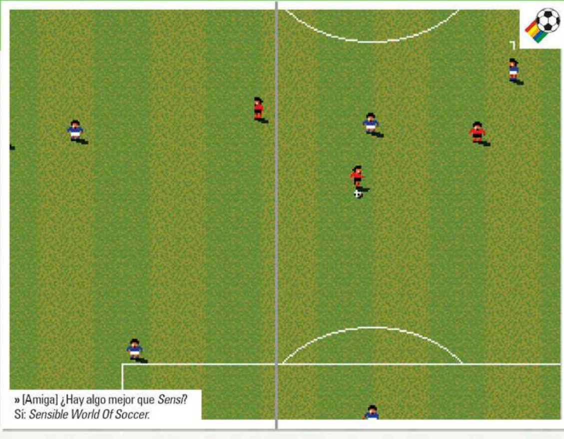
INTERNATIONAL SOCCER
■ El primer juego que demostró en ordenadores domésticos que el fútbol podía ser algo lucrativo: fue uno de los mayores superventas de C64.

TEHKAN WORLD CUP
■ Si alguna vez has marcado 12 goles desde el centro del campo aprovechando un punto ciego, has jugado a este arcade adorable.

FOOTBALLER OF THE YEAR
■ Gremlin Graphics nos dio el control de un delantero y su carrera. Que suena atractivo, pero que en realidad consistía únicamente en anotar o no, con el resto de fútbol en segundo plano.







» [Amiga] ¿Hay algo mejor que *Sensi*? Sí: *Sensible World Of Soccer*.

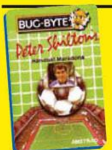
SUPERESTRELLAS

Jugadores memorables que pusieron su nombre o su rostro en juegos que...



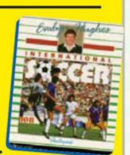
PELE'S SOCCER 1980

■ Pelé no sólo es el jugador más famoso de la historia, sino el primero en darse cuenta de que podía sacar unas perrillas a su apellido. Empezó con este juego de Atari y ha terminado recomendando revisar los bajos a los jugadores de entonces.



PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA! 1986

■ Dos leyendas del fútbol frente a frente, en este simulador de portero con nombre completo versus delantero sin licencia ni vergüenza alguna. El juego es tan bueno como os podéis imaginar con semejante premisa



EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER 1988

■ No tenemos ni idea de cuáles fueron los méritos de Emlyn Hughes más allá de ser un mítico del Liverpool setentero, pero para el caso tampoco influye: es una nueva versión de *International Soccer* con mecánicas un poco revisadas.



CHRIS KAMARA'S STREET SOCCER 2000

■ Porque licenciar a un jugador de segunda con cierto gancho mediático siempre es la mejor manera de vender un juego de serie budget de pachanga callejera, claro que sí.



DAVID BECKHAM SOCCER 2000

■ ¿Qué ventaja podía ofrecer un juego de Beckham sobre los FIFA y los Pro Evolution Soccer de finales de siglo? Pues una portada tope guapa de mirada Acero Azul y un modo de simulación de faltas, evidentemente.

▶ liguera, voleas, tres intensidades de pase, taconazos y un sistema de colisiones que permitía paredes y pases al toque.

Mientras, en el terreno arcade, el fútbol consiguió algún que otro éxito notable, pese a que el modelo de negocio no era el más atractivo para adaptarlo a juego. *Exciting Soccer* (1983), de Alpha Densi, fue el primer título grande que metió penaltis, mientras que *Tehkan World Cup* se las apañó para ofrecer un sistema de control único basado en una trackball. Sumada al botón de pasar, la trackball podía usarse no sólo para controlar la dirección, sino la intensidad del pase, generando un dinamismo inédito hasta la fecha. Por supuesto, también ayudaba que los gráficos en arcade fueran muy superiores a los que podían ofrecer los 8-bit caseros de la época, que intentaban contrarrestar la fuerza bruta de los recreativos con ideas como *Four Soccer Simulator* de Codemasters, un pack que intentaba añadir variedad al fútbol de competición, añadiendo fútbol-sala, juegos de habilidad y pachangas de calle. Los domésticos también recibieron títulos como *Emlyn Hughes International Soccer* de Audiogenic que, al igual que *Match Day*, cogió el modelo inventado por *International Soccer* y lo llevó más allá, en este caso mejorando notablemente el control sobre cada jugador. O *Footballer Of The Year*, la apuesta de Gremlin Graphics antecesora de los modos Carrera o Mi Jugador de los deportivos actuales, donde decidíamos la carrera de un novato de regional preferente. Incluso había huecos para bromas como el simulador de porteros *Peter Shilton's Handball Maradona!*, que sin licencia ni vergüenza aprovechaba para enfrentarnos a un Pelusa en llamas dispuesto a utilizar la Mano de Dios (la de Méjico '86, no la *God Hand*) contra nosotros.

La llegada de los 16-bit abriría una edad dorada para todos los géneros, pero muy especialmente para el fútbol, que vería nacer en este período a sus dos leyendas insuperadas. El primero en llegar fue *Dino Dini's Kick Off*, en 1989. Aparentemente, no ofrecía mucho en lo gráfico: un campo de scroll vertical -horizontal en las versiones más pochas- poblado por jugadores diminutos, aunque diferenciados entre sí. Dini nos explica el motivo de esta perspectiva: "no creo que la perspectiva lateral funcione bien. Me gusta la perspectiva cenital, ya sea en horizontal o en vertical, porque permite a los jugadores entender mejor la geometría del terreno de juego". Así que, aunque en términos de perspectiva o potencia gráfica, *Kick Off* no fuese precisamente revolucionario, algo tenía

> "La vista lateral no funciona como perspectiva. Prefiero la vista cenital."
> Dino Dini

VIRTUA STRIKER

■ El motor de *Virtua Fighter* al servicio del deporte dio como resultado uno de los arcades de fútbol más perfectos de la historia. Ay, Sega.



FIFA SOCCER 96

■ El primer juego con licencia completa de equipos y jugadores: adiós a Rolando y Pan Vasten, hola derechos de imagen y nombres reales hasta para Segunda B.





1992 — 1993 — 1994 — 1995 — 1996

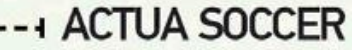






FEVER PITCH

■ La respuesta marrullera a *FIFA Int. Soccer*, *Fever Pitch* fue el primer título de 16-bit en tener en cuenta el piscinazo y el Pepelity como técnica defensiva.



ACTUA SOCCER

■ El primer juego para consola doméstica en juntar los dos males del siglo XXI: modelos en 3D y captura de movimientos.

para para convertirlo en leyenda. "La seña de identidad más importante del balompié reside en su nombre", se ríe Dini, "balón-pie. ¡Y la clave es que la pelota no vaya pegada! Sí la pelota va pegada, si el jugador la lleva consigo podríamos llamarlo balompegado. O rugby". El método de Dini resultaba anatema para los amantes del arcade descerebrado, pero su realismo atrajo multitudes. Parar, controlar, regatear, pasar... El esquema se convirtió en sinónimo de *Kick-Off*, y cualquier intento de jugarlo a pecho descubierto acababa en unas goleadas a la holandesa. El juego se hizo con el cariño del público en Commodore Amiga y Atari ST, aunque las conversiones a 8-bit dejaron bastante que desear.

Antes de hablar de la segunda leyenda tenemos que detenernos un rato más en 1989, con *Microprose Soccer*, otro juego de perspectiva cenital/desplazamiento vertical que, sin embargo, se jugaba muy distinto a *Kick-Off*. Aquí la bola sí iba pegada al pie, y el énfasis residía en jugadores de velocidad desatada metiendo los goles más locos posibles, apoyados en un tiro con efecto que ni el de Tsubasa Ozora. *Microprose Soccer* innovó en bastantes aspectos, aparte de los tiros con efecto: introdujo variantes de clima, torneos *indoor* a seis... Y fue el primer intento de revolucionar el fútbol de Chris Yates y John Hare, más conocidos como Sensible Software.

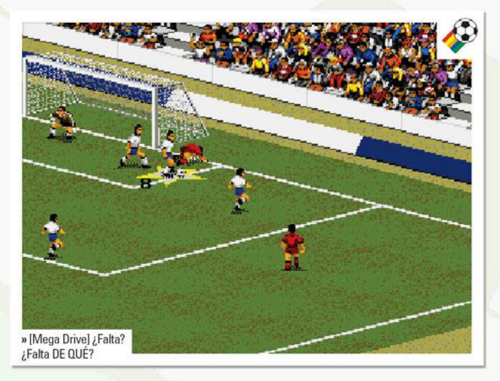
Avancemos tres años: *Sensible Soccer* (1992) también se movía en vertical por encima de las cabezas de sus jugadores, y se convirtió en la segunda leyenda del fútbol de 16-bit, sobre todo en Commodore Amiga. "Creo que jugar con perspectiva aérea es la mejor forma de reflejar cómo piensa un futbolista en el campo", explica Hare, "al poder avanzar y retroceder y permitirte apuntar mejor tus tiros y pases. La perspectiva lateral es la de un espectador de tele o la del entrenador, pero no la del jugador". *Sensible Soccer* se convirtió en un superéxito, no sólo por la atención al detalle, sino por un juego fluidísimo que nadie podía imitar, y que hacía de la diversión y la velocidad sus principales enseñas. "Nos partimos el lomo para hacer tanto *Sensible Soccer* como *Sensible World Of Soccer*, no sólo para que fuese así de jugable, sino para recrear todo el universo del fútbol", añade Hare. Un universo que incluía opciones de gestión (casi siempre ausentes en los juegos más arcade hasta la fecha, numeración de camisetas y variedad en los jugadores, tanto en raza como en color de pelo. "Echamos el resto con este juego. Creo que sólo nos dejamos fuera al fisio de la esponja", se ríe Hare. "Aparecía en el banquillo, pero nunca saltó al campo".

El éxito de *Sensible*, y la llegada



»[Arcade] *Tecmo World Cup '94* y su espectacular zoom en las jugadas en el área.


»[Arcade] Las alineaciones en *Tehkan World Cup*.


» [Mega Drive] ¿Falta? ¿Falta DE QUÉ?

¿SABÍAS QUÉ...

1 Todos los juegos de fútbol primitivos se basaban en permutaciones del motor de *Pong*, doblando el número de raquetas y disminuyendo el área de puntuación para crear una portería.

2 La Magnavox Odyssey contaba con una de estas versiones para sustituir en Europa el juego de fútbol americano. La versión de 1976 traía una versión mejorada de serie.

3 *Pele's Soccer* fue un superventas... Y uno de los primeros en contar con una licencia gorda de la vida real. También era un juego de segunda, estableciendo un patrón que llega hasta hoy.

4 Tanto *RealSports Soccer* en Atari como el *NASL Soccer* de Mattel para Intellivision quedan como pioneros en la perspectiva lateral aplicada al fútbol de consola doméstica, aunque el juego de Mattel se lleva el gato al agua: tiene porteros.

5 Andrew Spencer dio la campanada con *International Soccer* para C64. Tuvo tanto éxito que casi todos los juegos de la época, incluyendo el *Match Day* de Jon Ritman, se inspiraron en su fórmula.

6 *Kick Off* metió por primera vez faltas, penaltis y, en general, casi todo el reglamento, ausente hasta la fecha de los juegos domésticos. O lo amas o lo odias, pero no puedes negar sus avances.

7 *Microprose Soccer* fue el antecesor de *Sensible Soccer*, y merece la pena rescatarlo a día de hoy: es un juego carente de vergüenza que sólo cree en los goles imposibles y la velocidad al 11.

8 El primer *FIFA International Soccer* triunfó tanto por su perspectiva isométrica como por unas animaciones fluidas que favorecían un estilo muy concreto de juego: el tiki-taka virtual, con dos décadas de anticipación sobre su contrapartida real.



FIFA 97
■ La versión de PC fue la primera en entregarse al 3D total, tanto en estadios como en sprites. Grimosos como ellos solos, pero poligonales.



FIFA STREET
■ Aunque el fútbol de pachanga siempre ha sido un subgénero, EA lo popularizó en 2005 con esta propuesta multi de cuatro jugadores, actitud a raudales y reglas relajadas,



1999 · 2000 · 2001 · 2002 · 2003 · 2004 · 2005 · 2006

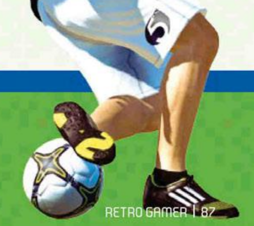






ISS PRO EVOLUTION 2
■ Lanzado exclusivamente en PlayStation. Gracias a su refinada e irresistible mecánica, posibilidades estratégicas y hermosos gráficos, *ISS Pro Evo 2* continúa siendo uno de los mejores juegos de fútbol de la historia. Cosechó auténticas notazas en la prensa de la época.









» [Mega Drive] *World Cup Italia* tenía buena pinta, pero no era un buen juego.

▶ de las dos siguientes joyas de Dini, *Kick Off 2* y *Goal!*, ocultaban lo que se traía entre manos uno de los mayores gigantes del software: el juego para acabar con todos los juegos de fútbol. Mientras los ordenadores británicos se alimentaban del talento de Dini y Sensible, y las consolas probaban todo tipo de fórmulas japonesas (desde rolazos de acción basados en *Captain Tsubasa* y cinemáticas -que llegaría sin licencia como *Tecmo World Cup* de NES- hasta el extrañísimo y frenético Modo 7 del *Super Soccer* de Super Nintendo), Electronic Arts se enfrentaba a los quebraderos de cabeza de un desarrolllo difícil, con el nombre provisional de *EA Soccer*. En EA sabían que necesitaban algo excepcional para sobresalir en los dos mundos, y el resultado estaba casi exclusivamente en manos de la división europea, que tenía muy claro lo que quería: una perspectiva isométrica revolucionaria, propuesta por el equipo británico a imagen y semejanza de los exitosos *Strike*; un entorno gráfico apabullante en cuanto animaciones y representación; y una fidelidad al realismo que ocupase cada aspecto del juego, incluyendo celebraciones, cánticos, estadios y repeticiones televisivas). Ambición en estado puro, rematada por la licencia oficial FIFA, por más que esta no incluyese los nombres de los jugadores o los escudos oficiales de los equipos (algo que llegaría con *FIFA Soccer 96*). El resultado llegaría como un terremoto en las navidades de 1993, bajo el nombre *FIFA International Soccer*, un éxito arrollador que, ay,



» [Mega Drive] *Kick Off 3* tenía el nombre, pero no contaba con Dino Dini. Así salió.



» [SNES] El modelado de jugadores de fútbol no era el fuerte del grafista de *Fever Pitch*.

también terminaría de establecer la tendencia de sacar un juego deportivo al año. *FIFA* convirtió en obsoletos, en una sola entrega, a todos los títulos de perspectiva cenital, a los *Kick Off*, los *Sensible Soccer* o el *Ultimate Soccer* de Sega, sin importar la riqueza jugable de estos.

La PlayStation de Sony llegó en 1995, abriendo las posibilidades del CD-ROM -que permitía incluir comentarios en audio- y los gráficos en 3D al mundo deportivo. Un cambio de paradigma que se cargaría casi para siempre los juegos arcade para entrar en una búsqueda del realismo que todavía no hemos abandonado. Aunque el camino lo abrió Sega en los arcades con las impecables texturas del poligonal *Virtua Striker*, los primeros en sacar partido al nuevo formato doméstico fueron los de Gremlin Interactive. Su eslogan ya iba dirigido contra Sega: "No hay nada *virtual* en *Actua*", subrayando que su *Actua Soccer* era el primer juego de fútbol de consola que empleaba captura de movimientos y modelos 3D reales para sus jugadores. De paso, contaron el comentarista de la BBC Barry Davies para indicar el camino a seguir, entre repeticiones con sabor a retransmisión televisiva que indicaban que el nuevo fútbol aspiraba a ser una simulación de lo que ya podías vivir desde tu sillón. Características que no pasaron desapercibidas en Electronic Arts.

Aunque tampoco es que EA se currase demasiado sus siguientes entregas: tanto *FIFA 95* como *FIFA 96* hicieron poco para mejorar la fórmula, pese al añadido de los nombres reales y el concepto 'estadio virtual', desmentido por el uso continuado de sprites ▶

"Mientras FIFA y Pro Evolution Soccer siguen buscando el realismo, parte del público sólo quiere un juego divertido e inmediato"
Simon Read



FIFA 2009
■ Ultimate Team es, posiblemente, la mejor idea de la pasada generación: cromos con los que montar nuestros propios equipos: el recreo infinito.

2007 — 2008 — 2010 — 2011 — 2012 — 2013

FIFA 14
■ El motor Ignite para Xbox One y PlayStation 4 supuso la entrada de *FIFA* en la penúltima frontera: sobacos más sudados y pelitos de la nariz hiperrealistas.



¿QUÉ ES LO QUE HACE UN BUEN JUEGO DE FÚTBOL?

Los pequeños toquecitos que llevan a un título a cantar gol una y otra vez.

PRESENTACIÓN

■ Los hinchas cantando, los menús imitando las previas de los partidos de la tele, la reproducción de los estadios. Si *FIFA* hizo algo grande, empezó por aquí.

GOLES DE FLIPAR

■ Una chilena, una contra como un ferrocarril, una falta enroscadísima, un penalti a lo Panenka, o la volea de Zidane: aquí, amigos, está el fútbol. Lo demás es adorno.

¿SUPERPODER?

■ Los juegos contemporáneos, con su docena larga de botones y combos, permiten todo tipo de movimientos especiales. Y tú que creías que el Shinpuu-Hadouken era difícil...

CELEBRACIONES

■ Desde los desatados jugadores de *Tecmo World Cup*'s hasta una rueda de prensa de EA donde te ofrecen la celebración del gol como punto fuerte de *FIFA 15*.

RAPIDEZ

■ El ritmo lo es todo: tanto en el movimiento del jugador como en el de la pelota, la capacidad de hilar jugadas distingue a los grandes.





» [PlayStation] *FIFA 2000* supuso el triunfo de la satisfacción inmediata.


» [PlayStation 2] La antepenúltima generación marcó el camino del realismo sin concesiones.

▶ bidimensionales para los jugadores. Electronic Arts no podía hacer más en el terreno de los cartuchos para 16-bit, donde el propio formato negaba cualquier avance. Sin embargo, las versiones de PC y PlayStation (y en parte la de Saturn, aunque muy inferior) tontearon con los conceptos de *Actua Soccer* poco a poco, añadiendo el gancho de captura de movimientos a un futbolista de primera real: el francés David Ginola. El resultado de estos apuntes sería *FIFA 97*, el primer grande de la casa para 32-bit, ya con modelos en 3D al 100% y tres comentaristas dando vida a los partidos. Aunque estrellándose en lo fundamental: el motor era demasiado ambicioso para la tecnología disponible y la mayor parte del tiempo teníamos la sensación de manejar a un cazallero de la Ponferradina con cuerpo de redactor de videojuegos en vez de a un titán de la Liga de las Estrellas.

Fallos aparte, la serie seguiría creciendo, multiplicando sus entregas gracias al Mundial de fútbol y sin miedo al futuro, gracias al poder de su licencia. Gremlin podía seguir ganando batallas con las secuelas de *Actua Soccer*, que no aportaban mucho más allá de un pulido general y redes animadas. Tecmo aportó su granito de arena en los arcades con la inclusión de un zoom -muy a la moda de Neo Geo MVS- sobre las jugadas más intensas en *Tecmo World Cup '94*. Pero no era lo más interesante que estaba pasando en Japón.

“Todo el mundo recuerda a International Soccer. ¡Estaba en los escaparates de todas las tiendas!”
Jon Ritman

Konami ya había realizado intentos previos con los *Hyper Soccer* de NES e *International Superstar Soccer* de SNES, Mega Drive y PlayStation (que tendría una secuela en 1997 para Nintendo 64), mientras un equipo independiente trabajaba en *Goal Storm*, un juego con captura de movimientos exclusivo para PlayStation y con un nombre japonés más conocido: *Winning Eleven*. Las secuelas irían cambiando de nombres en el mercado occidental: a *Goal Storm 97* también lo conoceríamos como *International Superstar Soccer Pro*... Y de ahí pasaríamos a *ISS Pro Evolution 2* en 1999, todo variantes occidentales para los *Winning Eleven* japoneses. Incluso hoy, el *ISS Pro Evo 2* se considera la cumbre de una serie que ni siquiera había adoptado aún el nombre completo que la hizo famosa: *Pro Evolution Soccer*. La entrega añadiría nombres reales de jugadores por primera vez, la capacidad de afinar nuestras habilidades y gestionar las tácticas de equipo, todo manteniendo una fluidez en el movimiento y el pase con la que los *FIFA* de la época no podían ni soñar.

El salto a la siguiente generación trajo una serie de problemas nuevos a los desarrolladores, sobre todo porque lo que se prometía -y lo que los jugadores exigían- era más realismo. Algo que ni *Pro Evolution Soccer* ni *FIFA* consiguieron en su debut generacional, pese a que la potencia de PS2 y compañía ayudó a que los jugadores fuesen algo más que los cuatro polígonos mal echados de PlayStation. Hasta que en 2002, Konami dio un golpe de mano con su entrega de *PES*. El juego recuperó todas las virtudes de *ISS PE 2*, con un control inigualable de los jugadores y la pelota. *FIFA* era superior gráficamente, pero no podía rivalizar con el sentimiento de fútbol puro que producían cinco minutos con *PES*.

El resto de la competencia desapareció mientras Electronic Arts intentaba recuperar el trono, aunque en realidad Konami se lo puso fácil: el énfasis en el control fluido, el deseo de tender al ideal brasileño y la floritura y la incapacidad japonesa de limitarse a la mera y aburrida simulación confluyeron en *PES4*, un juego que deberíamos haber celebrado por recuperar el marcador chiflado, el chicharreo y la sinvergonzonería arcade, pero que cayó ante la inmisericordia de un público que ya sólo quería realismo y que viva el 0-1. Konami todavía se recuperó con el genial *Pro Evolution Soccer 6*, pero la entrada en la penúltima generación terminó por descarrilarles frente a unos *FIFA* que se han demostrado intratables en Xbox 360 y PlayStation 3. Con *PES 2008*, que incluía una colección de bugs y fallos todavía con la cara de *PES 6*, el público dijo basta y se echó en manos de EA, capaz de sonreír con las ventas de su *FIFA* cada vez que Ubisoft o Activision anuncian las ventas de un *Assassin's Creed* o un *Call of Duty*.

La actualidad indi, al menos, nos deja joyitas como *New Star Soccer*, demostraciones de que la mecánica todavía puede imponerse a cuarenta modeladores creando narices que rocen el valle inquietante o estadios con hierba muy realista para gente que nunca ha pisado el campo. Mientras, podremos recuperar las pachangas cenitales de tiempos menos galácticos, mucho más divertidos y frenéticos. *


» [PlayStation] Vender el Mundial como juego aparte es uno de los peros de *FIFA*.


» [PlayStation] *Actua Soccer 3*, tan refinado como condenado frente a EA.



» [PC] La serie de EA entró en el futuro con *FIFA 97*.

Agradecimientos especiales a Dino Dini, Jon Hare, Jon Ritman, Jim Bagley, Tony Casson, Simon Read, Simon Burton y Matt Brown de Retro Carnival.

HABLAN LOS CREADORES

Charlamos con algunos de los desarrolladores más importantes para que nos cuenten su particular "magia del fútbol"

Llevamos 40 años de juegos de fútbol y todavía no nos hemos puesto de acuerdo en qué aspectos son los que hacen grande a este género. Bien, hemos reunido a las mentes más brillantes de un par de generaciones para que nos den un par de pistas sobre el tema. Y, de paso, para que nos cuenten cuál fue el primer juego de fútbol al que jugaron...

"Ésa es fácil", sonríe Jim Bagley, autor del *Striker* de Rage para Sega Mega Drive. "Fue en la Binatone TV Series 6. Solía jugar contra mi hermano y, aunque era muy simple, nos lo pasábamos en grande". Simon Read, el creador de la sensación indi *New Star Soccer* para móviles y PC, también recuerda: "Una de dos: o *Football Manager* en Spectrum o *Pele's Soccer* para Atari 2600. El primero es una obra maestra, el otro...". Jon Ritman admite que, pese a *Match Day*, no es muy fan del fútbol, así que no había jugado a casi nada antes de parir su obra maestra: "Todo el mundo recuerda *International Soccer* de Commodore 64. Yo también: de verlo en cada escaparates". Tony Casson, productor de todos los *Actua Soccer* también rememora el clásico de C64 *International Soccer* como uno de los primeros, mientras que John Hare (Sensible) se emociona al recordar el *Tekhan World Cup* en arcade y el *Match Day* de ZX Spectrum.

Pero, si estos son los primeros, ¿cuáles son los favoritos? "Las primeras versiones de *Pro Evolution Soccer*," nos cuenta Ritman, "¡porque se jugaban muy bien y destronaron a *FIFA*!". Casson señala un abanico de títulos que van desde *Microprose Soccer* hasta el *International Superstar Soccer* de SNES, mientras el favorito de Bagley es *Sensible Soccer*, "por la velocidad de su juego y el control de la bola tras tocarla".

Puede que sus favoritos contesten en parte a la pregunta pero, ¿cuáles son los elementos clave para un buen juego de fútbol? "Primero tiene que contar la habilidad", según Dino Dini, "o que el juego sea simple, divertido y profundo. Todos los juegos de éxito se las apañan para combinar estos elementos". Para John Hare, "la sensación de control es lo más importante, así como el nivel correcto de desafío, la fidelidad al deporte, y la capacidad de progresar en el juego".

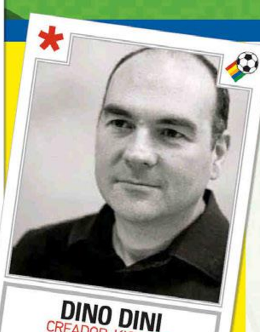
Vamos, que hace falta una combinación de varios factores para acertar. Tony Casson tiene un punto de vista distinto, comprensible dado su papel en los *Actua*. "La satisfacción inmediata es clave para mí, porque no tengo la paciencia para 'pillar' un método de control. Si no puedo hacer la mayor parte de las cosas que pretendo en los primeros cinco minutos, entonces dejo el mando". ¿Significa esto que Casson prefiere que el juego no tenga profundidad? "No, no significa que no haya espacio para eso. Pero no quiero que todo sea probar botones y rezar para que me salgan las cosas. Quiero entender lo básico en un par de minutos, quiero precisión y delicadeza y que sea algo intuitivo para mis dedos, también" Jon Ritman apuesta por la libertad: "Ya sé que para los fans es importante contar con jugadores y equipos reales, pero para mí los más importante es la mecánica y poder pasar al hueco en vez de tener un botón automático que siempre encuentre a un jugador. Con el primer *Match Day* me las tuve que apañar para que todo funcionase con un botón. Hoy es a la inversa: ¡hay demasiados botones!"

En lo que respecta a los juegos modernos, Jim Bagley señala que "me he dado cuenta de que el tempo es mucho menor estos días. Me encantaría volver a ver la velocidad de juegos como *Sensible* o *Kick Off*. Pero los de ahora venden muchísimo, así que supongo que son lo que la gente quiere". Simon Read le da la razón a Bagley. "A *FIFA* y a *PES* les va muy bien en su búsqueda del realismo, pero hay un público que sólo quiere divertirse sin un conocimiento enciclopédico de los controles y características, y ahí es donde entran los juegos para móvil: por su propia naturaleza, permiten que los jugadores puedan entrar y salir del juego sin problemas".

Así que, ¿simulación total o un juego simple e intuitivo? Nuestros hombres tiran más por lo segundo, aunque no al 100%. Y el éxito de *FIFA* es incontestable. Jon Hare concluye: "Ahora todo se divide entre F2P y AAA. Pero volveremos a ver un juego intermedio... Algún día".



JIM BAGLEY
DESARROLLADOR, STRIKER



DINO DINI
CREADOR, KICK OFF

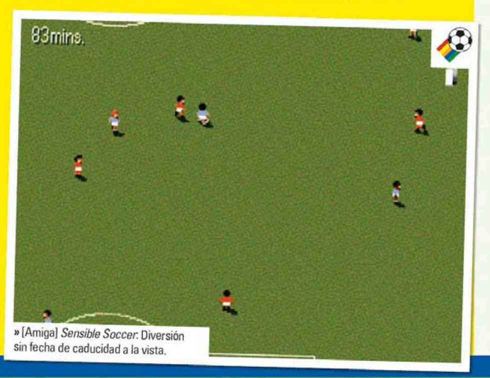


JON HARE
DESARROLLADOR, SWOS

TONY CASSON
PRODUCTOR, ACTUA SOCCER



SIMON READ
CREADOR, NEW STAR SOCCER



» [Amiga] *Sensible Soccer*: Diversión sin fecha de caducidad a la vista.



La coin-op de Atari de 1987 hermanó velocidad y disparos para crear una experiencia arcade excitante. Y ahora nos ponemos el casco para revisitar el éxito de este futurista título.

El frenético arcade de Atari ha tenido a los jugadores preguntándose, durante dos décadas, si su futurísta jugabilidad impulsada por la adrenalina fue, de algún modo, inspirada por la trilogía de películas *Mad Max.* Después de todo, es fácil ver de dónde surgieron las comparaciones. *Mad Max* y *RoadBlasters* presentan una desalentadora ambientación distópica y combinan carreras a gran velocidad con el último grito en armamento. Parece obvio que el juego de Atari no pudo haber surgido de otra inspiración,



La coin-op de Atari de 1987 hermanó velocidad y disparos para crear una experiencia arcade excitante. Y ahora nos ponemos el casco para revisitar el éxito de este futurista título.

El frenético arcade de Atari ha tenido a los jugadores preguntándose, durante dos décadas, si su futurísta jugabilidad impulsada por la adrenalina fue, de algún modo, inspirada por la trilogía de películas *Mad Max.* Después de todo, es fácil ver de dónde surgieron las comparaciones. *Mad Max* y *RoadBlasters* presentan una desalentadora ambientación distópica y combinan carreras a gran velocidad con el último grito en armamento. Parece obvio que el juego de Atari no pudo haber surgido de otra inspiración, ▶

PIXEL PERFECT

Una guía visual de los vehículos y armas clave que encontrarás en el apocalíptico videojuego de Atari

Spiker

Jet de apoyo

Árbol

Orbes rojos

Moto

Orbes verdes

Torreta

Jeep

Stinger amarillo

Coche de mando

Stinger verde

Vertido tóxico

Explosión

Mina

Road Blaster



» [Arcade] Los niveles más avanzados son muy difíciles, exigiendo más habilidad al volante que un gatillo "inquieto"...



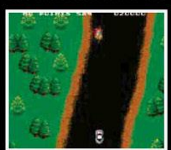
» [Arcade] Las explosiones lucen increíbles, pero te cuestan unos preciosos puntos de gasolina...



» [Arcade] Se fabricó sobre un hardware bastante vetusto, pero *RoadBlasters* resultaba todavía bastante impresionante.

DEMONIOS DE LA CARRETERA

RoadBlasters no fue el único juego en combinar alta velocidad y acción de gran octanaje…



Spy Hunter 1983

El arcade con vista aérea de Bally Midway inspiró, en parte, el juego de Atari, así que merece mención aquí. Aún se considera un grandioso juego de velocidad (con coche transformable en barco), mientras echas de la carretera a volantazos o con armas a tus enemigos. Y su tema musical es inolvidable…



Battle Cars 1993

El uso del llamado Modo 7 es impresionante, pero manido en su concepto (destruir a otros vehículos con un armamento superior). Un juego que resulta rápido y, al mismo tiempo insulso, algo que se puede considerar un logro cuando lo piensas detenidamente.



Carmageddon 1997

No nos podíamos olvidar de este sanguinolento juego. La controversia forzó a Stainless Games a cambiar humanos por zombies, pero aún así no se podía negar la satisfacción que proporcionaba su ingente cantidad de violencia. Eso sí, aléjate del port de N64.



Overlander 1988

Muchos usuarios de ordenador lo preferían a los ports domésticos de *RoadBlasters*, y es fácil ver porqué. Es muy rápido, con gran variedad de armas, una estructura más clara y muy impresionante, (salvo que lo veas en un Amstrad CPC). Considéralo el *RoadBlasters* del hombre inteligente.



Rock 'N' Roll Racing 1993

Obra de Blizzard en sus comienzos, este juego de velocidad es notable por su multijugador, sus circuitos isométricos bien diseñados y una gran BSO. Cargar tu camión con armamento letal y soltarlo sobre tus rivales nunca llega a cansar o resultar añejo.



Action Fighter 1986

Amamos la recreativa de Sega, y no solo porque el coche que manejamos en algunos niveles se parece al Thunderhawk de la serie de dibujos *MASK*. Es un ágil shooter que te permite dar rienda suelta a tu furia mientras conduces una gran variedad de vehículos.

▶ ¿verdad? "¿*Mad Max*? Disfruté de *El Guerrero de la Carretera* – ¡una montaña rusa de 90 minutos que era pura adrenalina! Pero no recuerdo que la idea para *RoadBlasters* viniera de las pelis de *Mad Max*." Hemos pillado a Lyle Rains en "modo" reflexivo y, por fin, rasca en la comezón que nos ha preocupado – y a muchos de vosotros – durante 25 años. "El concepto era un simple juego de conducción 'dispara los obstáculos, recoge los tesoros'; una mezcla de otros juegos sin historia de fondo. El acuerdo con los coches Matchbox *RoadBlasters* de Mattel (de ahí el título del juego) llegó al final del desarrollo. No sé si los juguetes se inspiraron en *Mad Max*, pero es posible."

Para Lyle Rains, el nacimiento de *RoadBlasters* se debió, principalmente, a que era un buen plan de negocio para Atari, con FutureVette (como se conocía a *RoadBlasters* por aquel entonces) lanzándose como el hijo bastardo de *Pole Position* y *Spy Hunter*, dos juegos muy populares del momento. Ambos títulos habían sido extremadamente exitosos, por lo que un juego que combinara los dos era una apuesta segura. También ayudó que el éxito de los juegos de conducción implicaba, por regla general, que Atari tenía siempre uno o dos en desarrollo, utilizando a menudo el económico y fiable hardware System 1.

"Los juegos de conducción han tendido hacia un hardware muy puntero y especializado, que era muy caro de desarrollar, con precios muy altos y bajos volúmenes de ventas," continúa Lyle. "Pensé que podíamos hacer un juego razonable, de conducción y disparo en primera persona, en nuestro económico hardware para copar el hueco inferior del mercado."

Se organizó un equipo de desarrollo rápidamente, formado por Robert Weatherby, Bonnie Smithson, Mark Pierce y Dave Wiebenson. Tuvieron que superar muchas dificultades, pero los objetivos se cumplieron y Lyle lo confirma: "¡Hicieron un gran trabajo!"



» [Arcade] Los jets de apoyo sueltan power-ups que modifican las condiciones del juego, pero antes tendrás que cogerlos…

La belleza of *RoadBlasters* reside en su impecable mecánica de riesgo-recompensa, que realmente te pondrá a prueba en los niveles más avanzados. Comienzas cada partida con un depósito de gasolina y otro de reserva, y debes avanzar tan lejos como puedas a través de 50 niveles repletos de peligros. Cada nivel tiene un práctico checkpoint que recompensa con gasolina adicional, y puedes aumentar tus reservas recogiendo los orbes verdes de gasolina que flotan por la carretera. Además, también hay orbes rojos disponibles, pero solo aparecen tras destruir vehículos. Así, mientras que al principio querrás simplemente serpentear entre el tráfico, pronto te darás cuenta de que necesitarás ser muy hábil con el gatillo si quieres completar algunos de los niveles más avanzados de *RoadBlasters*. De hecho, algunos de los niveles no se puede completar sin los orbes rojos, por lo que querrás aniquilar tantos enemigos como puedas.



» [Arcade] Los Stingers verdes sueltan unas molestas bombas que saltan de unos carriles a otros.



» [Arcade] En algunas ocasiones tendrás la opción de saltar algunos niveles. Son chungos de completar, pero dan grandes bonus.

Y pasarás apuros, porque hay bastante variedad entre los vehículos del futuro. Puede que el hombre haya diezmado el planeta, pero ha encontrado tiempo para crear una selección bastante chula de vehículos con los que hacer trizas el asfalto. Los Stingers amarillos son los más básicos, y hacen poco más que ponerse en tu camino y ser carne de cañón. Los coches de mando (púrpuras), por el contrario, son resistentes a tus balas, por lo que solo podrás destruirlos con ciertos power-ups que ocasionalmente sueltan los jets de apoyo. Las motos son veloces y ágiles, capaces de evitar tus disparos, mientras que los Jeeps gustan de acercarse por detrás e inmolarse a lo Kamikaze. Por último, los Stingers verdes complican un poco más las cosas soltando Spikers (minas saltarinas con pinchos), que cambian de carril cuando creías haberlas evitado. Añade más peligros en forma de minas, vertidos tóxicos y torretas en el arcén de la carretera y comprobarás que llegar al final de algunos niveles es una tarea titánica.

Aunque sea difícil, te engancharás porque siempre sentirás que los fallos son culpa tuya, no del control (en la recreativa, un futurista volante). Excepto en el nivel 14: completarlo puede ser un asco. Es el primero de varios en el que debemos completar el nivel con la mitad del depósito y en el que prácticamentye tendrás que conseguir todos y cada uno de los orbes rojos para terminarlo. Este tipo de niveles son uno de los pocos "lunares" del juego, que revelan, de forma dolorosa, los orígenes arcade del juego. Atari quería tu dinero, y niveles como este, buscaban vaciar tus bolsillos.

En cualquier caso, si juegas a *RoadBlasters* como se debe – disparando a todo lo que se mueva – todo comienza a ser más fácil. Su sistema de puntuación es muy sólido, dándote un multiplicador x1 (hasta un máximo de 10) por cada enemigo destruido, y bajando uno por cada enemigo que fallamos, lo que deja al final de cada nivel espléndidas recompensas. Además de grandes puntuaciones, también se te recompensará con gasolina de reserva, facilitando un poco alcanzar el siguiente nivel.

RoadBlasters se volvía más asequible si conseguías los power-ups que ocasionalmente soltaban los jets de apoyo. Acóplate con éxito y ganarás aumentos de velocidad, mejoras en la tasa de disparo, escudos o incluso la habilidad de crear explosiones nucleares que acaban con todo lo que haya sobre la pista. Los power-ups están tan bien repartidos que siempre tendrás que dejar tu carril, aunque signifique estrellarte con un enemigo cercano. Es otro ejemplo del "riesgo versus recompensa" que reside en el núcleo de *RoadBlasters* y que hace que funcione tan bien.

Mecánicas de juego aparte, *RoadBlasters* sigue funcionando hoy en día porque es muy divertido. Su éxito tuvo eco en el mercado doméstico a partir de 1988, con ports para ordenadores de 8 y 16-bits y consolas como NES o Mega Drive. Por desgracia, los ports son irregulares, recordando que la mejor forma de disfrutar de este clásico es en su forma original. *



» [Arcade] Gira demasiado el volante o toca un vertido tóxico y darás trompos, perdiendo gasolina en el proceso.

> **"Los juegos de conducción han tendido hacia un hardware muy especializado y puntero, que era caro de desarrollar"**
> Lyle Rains

ARMA LETAL

Los power-ups (y qué hacen) de RoadBlasters



Cañón UZI

A veces, las armas montadas en el morro no pueden hacer el trabajo. Cambia las tornas con esta ridícula Uzi amarrada con correas, que dispara 1000 balas por segundo, haciendo añicos a tus oponentes. No salgas de casa sin ella.



Escudo eléctrico

Las carreteras del futuro son peligrosas, así que querrás equipar este duradero escudo eléctrico. Construido con los materiales más fuertes del mundo, podrás pasar a través de los enemigos como si fueras un fantasma (un total de 3 veces).



Inyección de Nitro

La necesidad de velocidad fue buena para Tom Cruise así que puede ser buena para ti. Un simple toque a este poderoso acelerador te hará viajar a velocidades que superan el millón de kilómetros por hora. Qué rápido es el condenado.



Misil crucero

Si buscas el arma de destrucción definitiva, no aceptes otros productos. Este insultantemente poderoso misil provocará una explosión nuclear que te permitirá pasar a través de los vehículos, aunque seguirás "palmando" con las minas...

ENTREVISTA CON DAVID LOOKER

Hablamos con el responsable de las versiones de Spectrum y Amstrad



¿Cómo conseguiste el trabajo de adaptar *RoadBlasters*?
Había hecho varios juegos de velocidad antes, incluyendo *Super Cycle* (CPC), *ElectraGlide* (CPC) y *Nigel Mansell's GP* (Spectrum/CPC), además de haber tenido bastante contacto con US Gold a través del desarrollo y aplicación del sistema de protección Speedlock, para ellos y Ocean Software.

¿Habías tenido alguna experiencia previa con la máquina recreativa?
Probablemente – Era un gran fan de los arcades de velocidad, de *Pole Position* en adelante.

¿Cuánto te llevo completarlo? ¿Tuviste acceso a la máquina recreativa?
Creo que fue unos 8 meses, pero no puedo estar seguro… Sí, US Gold nos prestó una máquina, ¡y fue muy divertido!

¿Cuál fue el mayor reto, desde el punto de vista técnico, al que te enfrentaste?
Alcanzar un rendimiento (frame rate) que fuera satisfactorio, especialmente cuando había mucho en pantalla. Algunos efectos también eran complicados.

¿Hubo algo que se perdiera del juego original?
Hmm, no recuerdo... No creo que se perdiera mucho.

¿Te involucraste de algún modo con el resto de versiones?
No, solo ZX Spectrum y Amstrad CPC.

¿Que versión crees que es mejor y por qué?
Siempre me han gustado más las versiones de Amstrad CPC de mis conversiones de juegos, porque los modos de color permitían una aproximación más fiel al arcade original, sin los problemas de conflictos de atributos del Spectrum.

¿No te sentiste tentado de hacer un port directo de Z80, como hicieron otras conversiones directas de Spectrum a Amstrad?
¡NO! Mira mi anterior respuesta… Es un crimen desperdiciar las opciones de una máquina más capaz solo para hacer una conversión más fácil.

En aquel momento ¿estuviste satisfecho con los análisis favorables de tus conversiones?
¡Por supuesto!

CONVERSIONES DOMÉSTICAS

Tu guía con los mejores y peores ports de RoadBlasters...



Commodore 64

Es la peor conversión que hemos jugado. Visualmente es fea, con diseños cuadradotes, un frame rate errático y paleta de colores paupérrima. El coche también tiembla verticalmente, lo que distrae. Añade un pobre sonido y control y la versión de C64 es de las peores de 8-bits.



Amstrad

El port para Amstrad de David captura sin esfuerzo el brillante colorido del original. También es muy rápido, con un impresionante y suave scroll, aunque los vehiculos son un poco más flojos. Se juega muy bien, que al final es lo importante, aunque los efectos quedan por debajo.



NES

Los usuarios de Master System se quedaron sin port de *RoadBlasters*, mientras que los de NES se quedaron toda la diversión. Programado por Beam Software, es un port muy divertido, con gran sensación de velocidad y decente parcela visual. El coche tiembla un poco, pero te acostumbras.



Mega Drive

Para muchos, es el mejor port del juego de Atari. Replica casi todos los aspectos del juego original, incluyendo los aspectos visuales y de sonido, y ofrece un excelente homenaje al super rápido scroll del arcade original. El control también resulta brillante.



Amiga

La versión de Amiga es similar a la de Atari ST, lo que indica que es muy pobre. Scroll errático, detección de colisiones muy pocha y música nada excitante, todo junto para crear un port insípido, que da la sensación de haber sido creado en un fin de semana. El control con ratón es bueno, eso sí.



ZX Spectrum

No es tan colorista como otros ports de 8 bits, pero aglutina un sorprendente nivel de detalle. También corre a un gran ritmo, logrando un gran trabajo a la hora de capturar la velocidad del arcade. Los controles responden y cuenta con todos los power-ups de la recreativa. Una gran conversion.



Atari ST

No sabemos que pasó aquí, pero es un esfuerzo bastante pobre por parte de Probe. En cierto modo, replica los méritos visuales del original, como sus grandes sprites, pero su flojo control acaba siendo un problema real en los niveles avanzados. El uso del ratón es un pequeño detalle.



Atari Lynx

Es el único port portátil de *RoadBlasters*, pero menudo port. Sí, sufre en la parcela sonora, pero gráficamente es realmente impresionante. El scroll es rápido, mientras que los sprites lucen geniales. Los controles también son perfectos, capturando el ritmo del original sin despeinarse.



Sony PlayStation

RoadBlasters incluso llegó a PlayStation, donde recibió un port perfecto del arcade. El pad de PlayStation no responde tan bien como el volante del arcade, pero en términos de conversiones, no vas a encontrar nada mejor. Ports similares han aparecido en GameCube, Xbox, PS2 y PC.



ENTREVISTA CON D SCOTT WILLIAMSON

Descubre por qué la conversion para Atari Lynx es tan buena...



¿Cómo llegaste a trabajar en *Roadblasters*?
Empecé en Atari en 1987, contratado para trabajar en juegos para Sega Genesis, ¿te lo puedes creer? Cuando el STe se lanzó, desarrollé herramientas y *White Water Madness* con mi mentor Ed Schneider. Tras el lanzamiento de *WWM,* Atari adquirió la Lynx de Epyx. También teníamos los derechos de un número de coin-ops de Atari Games, que en aquél momento se había separado de Atari Computer Corporation. Elegí *RoadBlasters* en parte porque me gustaba el juego y en parte porque veía claramente cómo podía usar el hardware de Lynx para desarrollar un port muy fiel.

¿Lo habías jugado con antelación?
Yeah, lo amaba. Como mi juego favorito de todos los tiempos, *Quantum,* podías jugarlo con una mano y una bebida en la otra. Todavía juego a *Quantum* regularmente...

¿Qué acceso tuviste, si hubo alguno, a la coin-op original?
Tenía la recreativa pegada a mi escritorio. La usamos para grabar las voces y efectos digitalizados como "¡Fuel level critical!". También recibí una parte considerable del código fuente en C, impreso en papel. Utilicé este código para situar todos los objetos en la pista, los colores en el cielo y en los bordes de la carretera, y hasta cierto punto, para determinar como funcionaría el juego.

¿Por qué *RoadBlasters* funcionaba tan bien en Lynx?
Tanto Lynx como *RoadBlasters* están basados en sprites y el arcade no tenía demasiados. Que Lynx fuera capaz de mostrar grandes sprites también ayudó para las explosiones y ciertos efectos. Lo que era especialmente importante para un juego pseudo-3D como *RoadBlasters* es que los sprites se pudieran escalar. Donde se complicó la cosa fue en el número de colores en pantalla y el renderizado de las curvas de la pista. Lynx solo puede mostrar de forma nativa 16 colores de una paleta de 512. *RoadBlasters,* si no recuerdo mal, muestra unos 50 colores en pantalla, pero no más de 16 por línea. La forma de hacerlo es que los colores se cambiaban al final de cada línea horizontal, lo que permitió obtener el bonito degradado del cielo y las marcas de la carretera, que se conseguían cambiando los colores de las franjas en grupos de un pixel de altura a medida que la curva se va creando a izquierda o derecha. La carretera nunca avanza hacia el jugador, siempre está a la misma escala y simplemente parpadea cambiando de color, lo que crea la ilusión del movimiento.

¿Te agrada que sea considerado una de las mejores conversiones de Lynx?
Claro. Fue el primer juego que terminé solo y cuando lo vi destacado en el catálogo Sears lloré de felicidad. Estoy super orgulloso de él.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Tony Hawk's Pro Skater fue un precursor de la generación Jackass patrocinado por una estrella del deporte y que no solo encabezó un nuevo género del videojuego sino que propició el nacimiento de toda una nueva cultura. Echamos la vista atrás y hablamos de los humildes orígenes del juego con Mick West, cofundador de Neversoft.









» [PlayStation] Neversoft nunca abandonó la idea de pantallas en pendiente. Dos de las pantallas principales, Mall y Downhill Jam se mantenían fieles al concepto original de *Top Skater*.

En 1999, cuando Activision estaba dándole vueltas a un juego sobre deportes extremos, el skater profesional Tony Hawk saltó sobre el borde de una tubería en el torneo X-Games de San Francisco y se preparó para intentar uno de los trucos más difíciles del deporte: el 900. Se trata de un movimiento aéreo que implica dar dos vueltas y media y que era el Santo Grial del deporte por aquel entonces, algo fuera del alcance de la gran mayoría de competidores.

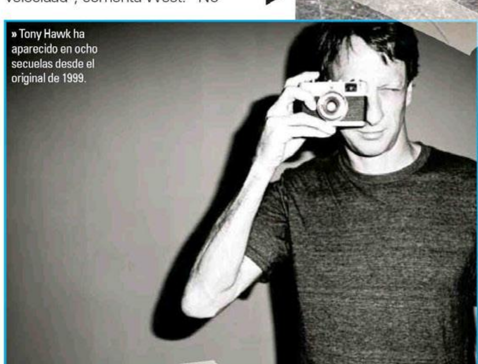
Cuanto un Tony Hawk de 32 añazos consiguió hacerlo, se convirtió en ese mismo instante en uno de los personajes más importantes de ese año en el mundo del deporte. Así fue como lanzó su perfil y el skate de manera internacional de la noche a la mañana. El mundo tomó nota de él, y también los inversores de Activision.

Previendo el inminente boom de la cultura de los deportes extremos e identificando un nicho en la industria del videojuego, muchos ejecutivos de marketing de Activision llegaron a la conclusión de que había que hacer un juego de skate para golpear con fuerza al público joven. Lo que no tenían era un estudio que lo desarrollara.

"Fuimos la elección natural para hacerlo," comenta el cofundador de Neversoft, Mick West, cuando le preguntamos cómo se involucró su estudio con *Tony Hawk's Pro Skater*. "Estabamos acabando *Apocalypse* y nos quisieron para hacer algo más. Casi inmediatamente, aprobaron que hiciéramos un prototipo del juego y la cosa salió bien."

Sin embargo, antes de que recibieran luz verde, Activision había recibido la oferta de otro estudio para realizar el susodicho juego de skate. El formato no les llamó la atención, pero les gustó el concepto, así que cogieron a Neversoft – un estudio que había ayudado recientemente a solucionar los problemas en torno a *Apocalypse*, el juego protagonizado por Bruce Willis, después de que su estudio original lo abandonara – para desarrollarlo.

"Era algo atractivo para ellos porque el equipo estaba listo para empezar y teníamos bastante capacidad para sacar adelante los juegos con bastante velocidad", comenta West. "No ▶


» Tony Hawk ha aparecido en ocho secuelas desde el original de 1999.

LAS CLAVES

» **COMPAÑÍA:** ACTIVISION
» **ESTUDIO:** NEVERSOFT
» **LANZAMIENTO:** 1999
» **PLATAFORMA:** VARIAS
» **GÉNERO:** DEPORTE EXTREMO

LOS PATINADORES

Un vistazo a los protagonistas del juego



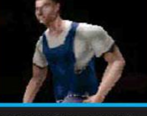
TONY HAWK
■ El skater más famoso del mundo, pese a retirarse en 1999, sigue promocionando este deporte.



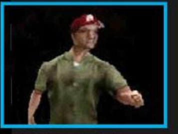
BOB BURNQUIST
■ Aún sigue en activo. Burnquist es una de las únicas cinco personas que ha ejecutado el famoso 900.



KAREEM CAMPBELL
■ Campbell aún es uno de los skaters con más éxito en Estados Unidos.



RUNE GLIFBERG
■ Originario de Dinamarca, sigue en activo y ha lanzado recientemente unas Converse con su propia firma.



BUCKY LASEK
■ Además de ser un skater de renombre, Lasek también es un conductor de rally bastante reconocido.



CHAD MUSKA
■ Uno de los skaters más influyentes, ha abierto hace poco una tienda dedicada a la moda alternativa.



ANDREW REYNOLDS
■ Reynolds es un emprendedor bastante importante del mundillo.



GEOFF ROWLEY
■ Nacido en Liverpool, Geoff Rowley recibió en el año 2000 el premio de skater del año en la revista *Thrasher*.



ELISSA STEAMER
■ La primera mujer en llegar al circuito profesional, llegó a ser bronce en los Summer X-Games de 2009.



JAMIE THOMAS
■ Apodado 'The Chief', Jamie Thomas ejecutó el famoso 'Salto de Fe' desde una altura de casi seis metros.



» [PlayStation] Si te fijas bien en el nivel del centro comercial, hay una referencia a otro juego de Neversoft llamado *Apocalypse*.



"La sesión de captura de movimientos nunca se usó, fue más bien un reclamo publicitario"
Mick West

LOS TEMAZOS

60
cassette

La tracklist de Tony Hawk's Pro Skater

DEAD KENNEDYS
Police Truck

THE ERNIES
Here And Now

EVEN RUDE
Villified

GOLDFINGER
Superman

PRIMUS
Jerry Was A Race Car Driver

SPEEDEALER
Screamer/Nothing to Me

THE SUICIDE MACHINES
Cyco Vision

THE SUICIDE MACHINES
New Girl

UNSANE
Committed

THE VANDALS
Euro-Barge

▶ pensaban que *Tony Hawk* se fuera a convertir en el multiventas que fue. Lo querían en el mercado para Navidades y teníamos un equipo capaz de hacerlo."

Había un pequeño problema, sin embargo: Neversoft nunca había hecho un juego de skate antes, ni tan siquiera uno de deportes. ¿Por dónde empezó este estudio semidesconocido a concebir uno de los juegos más populares de la historia?

"Algo a tener en cuenta con Neversoft es que teníamos una bolera enfrente de las oficinas", empieza West. "Íbamos ahí a comer a veces y tenían una máquina de *Top Skater* que era bastante popular entre los miembros del estudio, y eso nos influyó bastante."

Creado por el padre de *Crazy Taxi*, Kenji Kanno, y lanzado por Sega en 1997, *Skater* tenía una tabla sobre la que los jugadores tenían que guiar a los skaters en una pantalla en pendiente mientras hacían trucos "Disfrutábamos jugando a ese juego, de modo que intentamos hacer algo similar. Ibas desde lo alto hasta el final y recibías una puntuación cuando terminabas. Era como un juego de coches, en realidad. Intentabas mantenerte en el circuito mientras avanzabas."


» [PlayStation] Aunque la mayoría de niveles eran inventados, Burnside estaba basado en un parque para skaters que estaba en Portland, Oregon.

Parte de aquel concepto original está presente en el juego. Dos pantallas de *Tony Hawk's Pro Skater* son colina abajo y tienen una meta. Sin embargo, la idea evolucionó y el estudio empezó a estudiar skaters del mundo real.

"Las cosas cambiaron drásticamente cuando decidimos incorporar elementos que habíamos visto en los X-Games," recuerda West. "No puedes conseguir las sensaciones de gente haciendo trucos sobre medio tubo en una pantalla en colina. Los skaters van y vienen sobre un mismo medio tubo. De modo que la idea original terminó siendo bastante mala y menos divertida de lo que creíamos, por lo que cambiamos todo el juego en un momento determinado".

En ese momento, fue obvio que hacía falta un sistema de trucos que permitiera a los jugadores concentarse y expresarse. Neversoft devoró cintas de profesionales, estudió sus movimientos y sus estilos y empezó a integrar bordillos, saltos y demás en el juego (que hasta entonces, usaba el modelo de Bruce Willis de *Apocalypse*) para comprender la autenticidad que necesitaban para legitimar su concepto. Sin embargo, cada vez era más obvio que necesitaban un skater que les ayudara durante el resto del desarrollo.

Para cuando Tony Hawk firmó para encabezar el juego, Neversoft ya había estado usando vídeos del skater para algunas animaciones y movimientos, algo que dio una dirección al juego. Sin embargo, con el estrellato de Hawk y su ascenso, la confirmación de su participación en el juego marcó un nuevo punto de partida.

"Tony era popularísimo en aquellos momentos y estaba recibiendo mucha atención mediática tras lo del 900 en los X-Games", recuerda West. "Fue algo épico y se convirtió de golpe en el skater más popular del mundo. Su presencia fue un gran elemento de promoción del juego. Puedes apreciar que otros juegos sufrían de esa ausencia. Uno de nuestros competidores no podía igualar de ningún



» [PlayStation] Los jugadores podían personalizar los personajes con diferentes tablas, piezas y colores de rueda. No marcaba mucho la diferencia, pero añadía un toque personal.

5 JUEGOS DE DEPORTES EXTREMOS

Una selección de juegos con celebrities al frente



DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2000

El primer juego de Dave Mirra nació de la influencia de *Tony Hawk's Pro Skater*, empleándolo como una base sobre la que construir su juego de trucos de BMX. No era tan impresionante, ni de lejos, como el trabajo de Neversoft, pero contaba con unas alucinantes físicas de "rag doll" en los golpes.



SUNNY GARCIA SURFING 2001

El veterano surfero Sunny Garcia puso nombre a este simulador de deportes extremos que intentaba ser realista. En lugar de usar localizaciones reales, *Sunny Garcia Surfing* se inventó su propia isla con las mayores olas del mundo y contaba con tiburones, motos de agua y otros objetos a evitar.



MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2001

En un bonito ejemplo de avaricia, Activision quiso repetir éxito con *Mat Hoffman's Pro BMX*, que como podéis imaginar, es una adaptación de su propio *Tony Hawk's Pro Skater*. Usaba una versión modificada de su motor y era un clon de sus mecánicas, con objetivos concretos para poder superar cada pantalla.



KELLY SLATER'S PRO SURFER 2002

Otro juego dentro de la franquicia Pro de Activision. *Kelly Slater's Pro Surfer* involucraba hacer trucos para conseguir el mayor número de puntos posibles, pero su concepto no estaba ni de lejos tan pulido como el de *Tony Hawk's Pro Skater*. Las animaciones eran torpísimas y no había apenas profundidad en su jugabilidad.



SHAUN WHITE SNOWBOARDING 2008

Aunque en general recibió críticas bastante pochas, la versión para Wii, denominada *Shaun White Snowboarding: Road Trip*, sí gustó un poco más. Empleaba la Wii Balance Board para hacer trucos. El primer juego de White era decente, en el fondo, y con un poco más de trabajo podría haber sido hasta bueno.

modo el rostro que aparecía en nuestra portada. Eso ayudó mucho."

Activision empezó a usar la participación de Hawk en el proyecto para fines promocionales durante la producción del juego. Invitaron a periodistas de todo el mundo a ver una sesión de captura de movimiento en la que Hawk, vestido con un traje de lycra con un montón de bolas blancas pegadas, hizo alguno de sus movimientos más conocidos para que se llevaran al juego. El evento fue todo un éxito pero, como nos comenta West, no sirvió de mucho para el desarrollo. "La sesión de captura de movimiento nunca se usó", sentencia. "Fue más una cosa publicitaria y de promoción."

Activision hizo aquello sabiendo muy bien que los datos de la sesión posiblemente no ayudarían a Neversoft. De hecho, el estudio les advirtió de ello con bastante tiempo. "Activision iba a hacerlo solo por la publicidad," sigue West. "Nuestro animador no pudo hacer nada con los datos porque no era algo con lo que estuviéramos familiarizados y ya teníamos muchos animadores haciendo ese trabajo. Acabamos haciendo todo a mano y tomando el vídeo como referencia."

Es interesante saber que Hawk nunca se involucró en el diseño. Ofreció sus ideas en algún momento cuando visitó el estudio, pero nada más. En lo que se refiere a replicar el estilo y los movimientos de los patinadores, todo dependía del estudio y de su talento. Los *ollies* sobre medios tubos, la satisfacción de mantener una postura en el aire, o simplemente perfeccionar un salto, todo era territorio sin explorar para el equipo y tenía que parecer intuitivo y fluido.

Tras hacerse cargo del control a mitad del desarrollo, West implementó las físicas y el esquema de botones que terminarían siendo fundamentales para entender el juego. Fue un momento clave del desarrollo. "Al principio, el control era muy básico. Tenías una tabla de botones para hacer los trucos, pero se fue complicando en los siguientes juegos. Una de las claves de los *Tony Hawk* es que se siente muy bien en las manos. Mantienes la X para agacharte, la sueltas para saltar. Es muy sólido, como si lo controlaras de verdad. No es que pulses un botón y pase algo una décima después. Es uno de los factores que contribuyó a su éxito. Era divertido hacer skate y saltar sobre cosas mientras hacias florituras."

West pulió un montón de bugs, concretamente uno que hacía que los personajes se cayeran por el escenario. También añadió elementos como el grind por los raíles y el uso de muros para apoyarse. Pero estaba claro que si el estudio quería marcar un hito en el mundo de los deportes, necesitaban también otras influencias.

"*Super Mario 64* ya llevaba un tiempo en el mercado y el concepto del mundo abierto se estaba haciendo popular", nos explica. Esto llevó a los cambios que convertirían *Top Skater* en un juego de mundo abierto. Su primer nivel, Warehouse, era bastante básico en cuanto a diseño. Tenía forma de caja, rampas, medios tubos y objetos que se rompían. Aunque rudimentario para los estándares actuales, incluso este diseño tan limitado ofrecía una extraña sensación de libertad al jugador. ▶



» [PlayStation] Todo el mundo sabe que el primer juego tenía un disfraz de policía para desbloquear, ¿pero sabías que era posible conseguir uno de soldado con un código?

MÁS DE NEVERSOFT

APOCALYPSE
SISTEMA: PLAYSTATION
AÑO: 1998

SPIDER-MAN
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2000

GUN (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 2005

▶ "El *Tony Hawk* original comienza con Warehouse, que es un nivel pequeño, mientras que el segundo, el del colegio, es mucho más abierto", comenta West. "En el primer juego, no partíamos de ninguna referencia real, algo que sí hacían los siguientes. Nos sentamos y pensamos qué entornos se podían utilizar para patinar. Un colegio vacío era obvio, igual que la ciudad. Pensábamos en sitios y tratábamos de encajar cosas para que sirvieran como niveles. En una escuela, puedes ir por las barandillas de los escalones. Podíamos meter tubos por todas partes y hacer que saltaran muros que no eran en absoluto creíbles. El juego tenía esta mezcla de referencias reales y de elementos menos comunes que lo hacían tan divertido. "

Pro Skater no es un juego realista, y Neversoft puso por delante la diversión a la simulación precisa del skate. Tras un salto de 30 metros y aterrizar en una cabina telefónica sobre la que se puede grindear para saltar luego de muro en muro, lo último que uno se acuerda es de las leyes de la física. Esta aproximación casaba perfectamente con el diseño abierto de los niveles e impactaba directamente en la progresión del juego.

"Coleccionar cintas es algo análogo a las estrellas de *Mario*," comenta West, una vez más refiriéndose al juego de Nintendo 64. "Cada nivel exige cinco cosas diferentes para completarlo. Nos sentamos delante de una pizarra en blanco para sacarlas, lanzando ideas una tras otra y escribiéndolas."

Se abandonaron algunos conceptos, al igual que algunos niveles (uno basado en una carretera, por ejemplo), porque no encajaban con las ideas escogidas. Todo el proceso era colaborativo, aunque West insiste en que el equipo siempre



» [PlayStation] El juego contaba con vídeos FMV que mostraban los trucos más impresionantes de los personajes en la vida real.

TONY HAWK THE END

> "Tenía que tener un mundo más grande, un sistema de trucos que te diera puntos y un diseño abierto"
> Mick West

LOS ALTIBAJOS DE LA FRANQUICIA TONY HAWK

- TONY HAWK'S PRO SKATER
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2
- TONY HAWK'S PRO SKATER 3
- TONY HAWK'S PRO SKATER 2X
- TONY HAWK'S PRO SKATER 4
- TONY HAWK'S UNDERGROUND
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
- TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

dio prioridad a la diversión sobre el realismo del patinaje.

"La gente siempre venía con ideas tontas que no iban a funcionar. Algunos hablaban de, por ejemplo, un nivel en el que se te saliera una rueda y tuvieras que patinar inclinándote hacia un lado para que la tabla no tocara el suelo por el lado malo. Aquello no era divertido en absoluto. El factor de diversión es algo fundamental en cualquier juego, pero algunos lo olvidan. Creen que el realismo es más importante, pero no hay nada de divertido en caerte, partirte la pierna y no poder patinar, por ejemplo."

West también habla de cómo el estudio se acercó a la idea de crear un nuevo tipo de juego. "El mayor desafío fue aprender cómo hacer las cosas. No sabíamos lo que estábamos haciendo y por ello necesitábamos mucha experimentación." El equipo ya estaba familiarizado con los géneros de los juegos que ya habían desarrollado. *Apocalypse* era un third-person shooter, que se parecía bastante al prototipo del estudio para un juego anterior a conseguir ese trabajo. Cuando les tocó crear *Pro Skater*, el estudio tuvo que plantearse las cosas desde la base y adaptarse al desafío que encaraban para hacerse con el género deportivo. "El stake era algo muy nuevo", dice West. "Necesitaba un mundo más grande, un sistema de trucos que permitiera hacer puntos y un diseño abierto. Estos conceptos nos eran extraños. Fue un nuevo tipo de juego, algo que no existía antes."

» [PlayStation] El multijugador permitía competir en diferentes modos. Fue un hitazo.

Este sentimiento fue compartido por los consumidores cuando se lanzó. Pocos títulos han penetrado tanto en el zeitgeist del videojuego como *Tony Hawk's Pro Skater* lo hizo en su día. Antes de que la generación *Jackass* se hubiera puesto su primera tirita, Neversoft había conseguido encapsular la rebeldía y la novedad de los deportes extremos, preparando a un generación de jóvenes. No nos sorprende que West cite la icónica banda sonora como algo importante, también: "La música fue algo importantísimo. No es que fuera auténtico hardcore de skaters de la época, pero era una novedad que un juego tuviera una banda sonora tan interesante de fondo, todo el tiempo. Para un montón de skaters, la música era algo fundamental de su deporte."

West no tenía ni idea de cómo marcaría la banda sonora el legado del juego. Su implementación inicial fue un asunto de conveniencia, pues el motor soportaba canciones y vídeos (muchos de estos aparecían en los niveles). Todo lo que faltaba es que Activision examinara las pistas. El resultado fue más que satisfactorio.

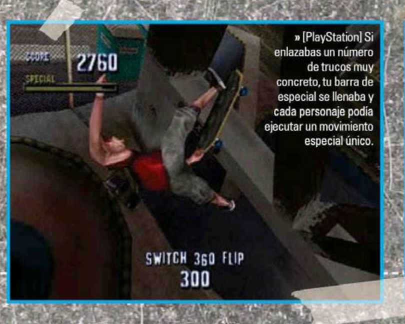
"También había que capturar la cultura skater con logos, pegatinas y usar conceptos como grabar en vídeo los movimientos y coleccionar cintas, cosas así", explica West. "Lo tomamos todo de la cultura skater. Intentamos hacer todas las cosas que reflejaran en lo posible su modo de vida"

Pero West no esperaba que fuese a contribuir directamente al boom de la popularidad del skate. Al final, la accesibilidad del esquema de control se correspondió con un montón de profundidad, aunque la figura de Hawk fuese de lejos lo más atractivo. Incluso aunque no existía nada igual en el mercado, West recuerda perfectamente la confianza con la que aseguraba que el juego sería un completo éxito.

"Mi recuerdo más importante f ue justo después de que se lanzara el juego, cuando estaba yendo a comer con un jefe ejecutivo de Activision. "Estaba hablando de que el juego iba a funcionar bastante bien, en su opinión. Y yo le dije: 'Sé que el juego va a funcionar bien. Va a ser un juego que venda millones.' Ya veremos, contestó. Y por supuesto, lo fue. Este hombre no sabía lo que tenía entre manos en su momento y yo sentía que iba a ser un éxito muy importante. Echo la vista atrás todos estos años y recuerdo esa conversación en particular con especial cariño." *

» [PlayStation] La campaña principal estaba dividida en pantallas con objetivos concretos y competiciones. Estas últimas exigían una cantidad de puntos para ganar medallas.

» [PlayStation] En lugar de contratar a un equipo externo con experiencia en el género, Neversoft creyó que no había nadie que hubiera hecho algo similar antes, de modo que el juego lo hizo el mismo equipo de *Apocalypse*.



» [PlayStation] Si enlazabas un número de trucos muy concreto, tu barra de especial se llenaba y cada personaje podía ejecutar un movimiento especial único.



» [PlayStation] Cada nivel tenía su set de objetivos a completar. Algunos eran simples, pero otros eran tan arbitrarios como difíciles.

TONY HAWK'S DOWNHILL JAM

TONY HAWK'S PROJECT 8

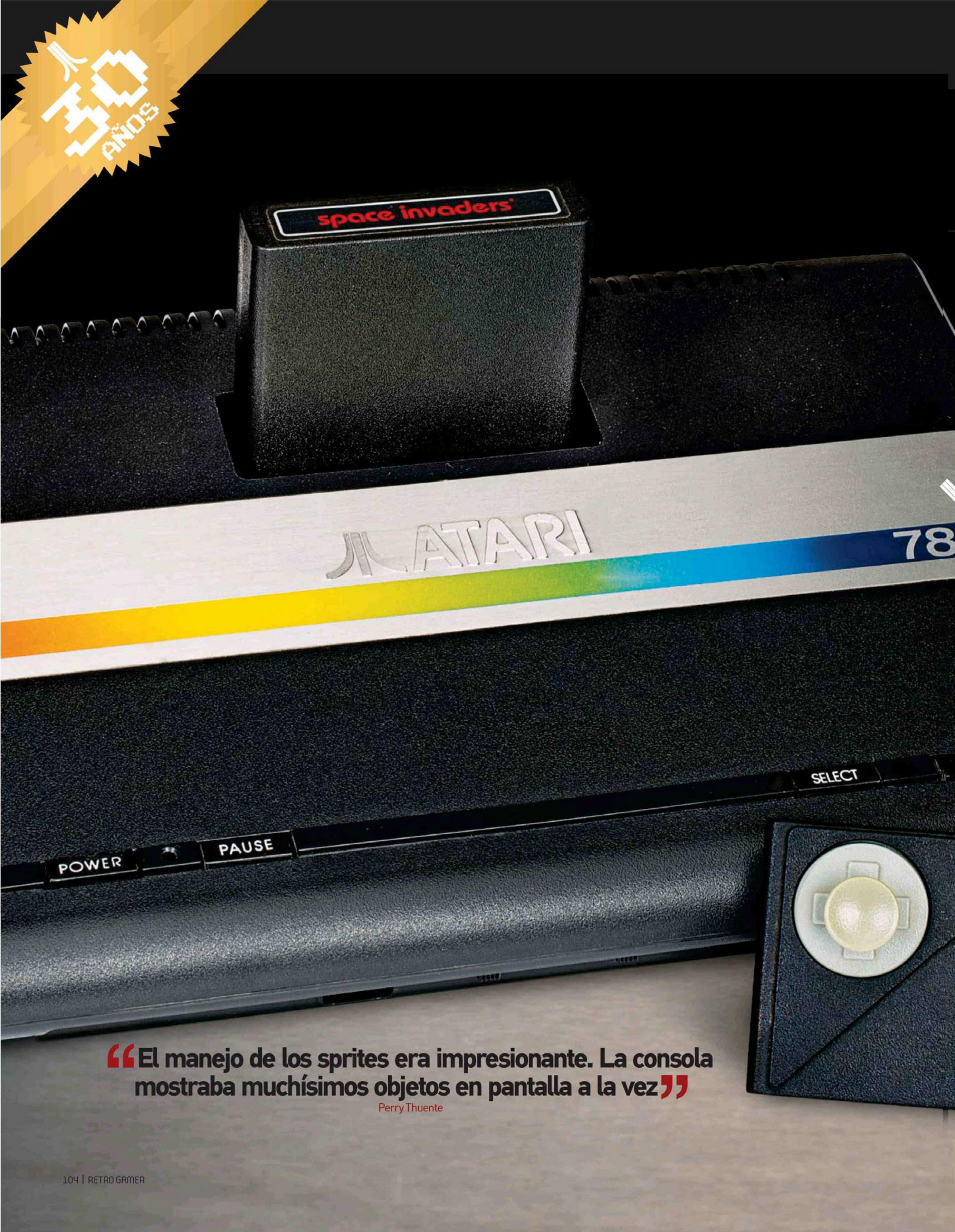
TONY HAWK'S PROVING GROUND

TONY HAWK'S MOTION

TONY HAWK: RIDE

TONY HAWK: SHRED

TONY HAWK'S PRO SKATER HD



"El manejo de los sprites era impresionante. La consola mostraba muchísimos objetos en pantalla a la vez"
Perry Thuente



ATARI 7800 PROSYSTEM

La Atari 7800 es el mayor '¿Y si...?' de la historia de las consolas. Desde sus turbulentos primeros años a su renacimiento en la escena de la programación casera, descubrimos por qué el ProSystem sigue siendo impresionante.

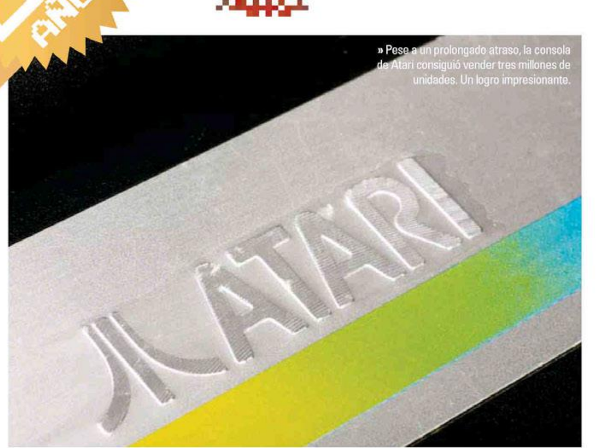
En 1984, el mercado de consolas norteamericano era un completo desastre tras el famoso batacazo de la industria que hizo que decenas de compañías cerraran sus puertas. Hasta la más prominente marca del sector, Atari, había recibido una serie de estocadas casi fatídicas. Perdió más de quinientos millones de dólares y el fracaso de su nueva consola, la Atari 5200, no había ayudado a que la situación mejorara. Necesitaba encontrar algo que diera un giro a su trayectoria deficitaria, y por primera vez en su historia, la ayuda vino de fuera: de General Computer Corporation (GCC).

Unos años antes, Atari había demandado a esa compañía (fundada en 1981 por Doug Macrae, John Tylko y Kevin Curran) por fabricar kits ilegales de modificación de sus recreativas. Paradójicamente GCC acabó trabajando para Atari gracias a su talento, y acabaron desarrollado juegos como *Food Fight* y *Quantum*, y portando una buena cantidad de recreativas a 2600 y 5200. Atari estaba impresionada con la habilidad de GCC para convertir sus juegos en tiempo record, y para hacerlo con resultados muy interesantes. De hecho, Warner llamaba a GCC "La Tostadora" por la forma en la que generaban un título detrás de otro.

Warner llevaba un tiempo dándole vueltas a formas de revitalizar Atari, y GCC podía ser la respuesta. Muchos proyectos fueron considerados y examinados, incluso uno estrechamente relacionado con la consola que acabaría siendo la Nintendo Entertainment System. Warner había estado haciendo encuestas para averiguar qué querían los jugadores de una consola. Uno de los mensajes clave era que querían poder jugar a sus juegos antiguos en un nuevo sistema. Así que GCC propuso una nueva consola a Warner que no solo ▶







» Pese a un prolongado atraso, la consola de Atari consiguió vender tres millones de unidades. Un logro impresionante.

▶ tendría un hardware más potente, sino que podría ejecutar títulos de 2600. Atari incluso hizo planes para fabricar adaptadores que permitieran la compatibilidad con cartuchos de 5200. Sobre el papel, era un plan perfecto.

Inicialmente conocida como 3600, la ProSystem se convertiría en poco tiempo en único foco de atención de Atari. Esto molestó a unos cuantos empleados, que no estaban contentos con que Warner buscara un nuevo hardware fuera de la compañía. Art Ng, Steve Golson y otros diseñadores de chips de GCC, con ayuda de VLSI, crearon la arquitectura de un nuevo y revolucionario chip gráfico llamado MARIA. El nombre venía de que el chip de la 2600 se llamaba TIA, y se vieron obligados a hacer el chiste referencial sobre el popular licor Tía María. El MARIA sería el corazón de la Atari 7800 ProSystem, y la primera versión se numeraría GCC-1701 por otro guiño interno: los ingenieros de GCC eran muy fans de *Star Trek*, y la Enterprise también es conocida como NCC-1701. El único problema del diseño fue que no incluía un nuevo chip de sonido, confiando en el viejo TIA de la 2600 para generar un sonido a dos canales. Estaba previsto que chips POKEY, o unos nuevos chips de bajo coste llamados GUMBY pudieran añadirse a los cartuchos como opción alternativa.

La consola finiquitada, conocida ahora como la Atari 7800 ProSystem, fue anunciada en mayo de 1984. Las máquinas salieron a las tiendas para ser testeadas un mes después. La idea era competir con un testeo similar de la Nintendo Entertainment System, la consola que Atari había rechazado en favor de la 7800. Un movimiento que acabaría costándole caro…

Se anunciaron trece juegos para el lanzamiento, muchos de ellos conversiones de recreativas populares de la época. La reacción de la prensa fue muy positiva, y recibieron a la consola como un hardware muy superior a la NES. La 7800 fue elogiada por su retrocompatibilidad, sus gráficos, su elegante diseño, su regreso a unos controles tradicionales (después de los escandalosos sticks de la 5200) y por la inclusión de una BIOS que requería una firma digital que debía ir en cada juego. Esta innovación fue incluída para luchar contra uno de los elementos causantes del crash de los videojuegos: el software de terceros sin licencia. Atari tenía grandes planes para la 7800, y además de anunciar un buen catálogo de juegos, querían lanzar un cartucho para salvar puntuaciones, un teclado que convertía la consola en un microordenador e incluso un reproductor de LaserDisc que podía enchufarse al puerto de expansión.

Por desgracia tanto para la 7800 como para los jugadores, la situación de Atari había ido a peor y Warner había decidido vender la compañía. Atari estaba a disposición del mejor postor, lo que complicó el panorama para la nueva consola. Al final, la división de consumo de Atari fue adquirida por los Tramiel y la nueva Corporación Atari, como era conocida, quiso relanzar la 7800 por todo el país y competir cara a cara con la NES y la inminente Sega Master System. El problema era que GCC aún no había cobrado, lo que llevó

> **“Se me explicó de la siguiente manera: los deportes son populares, los ninjas son populares, pues Ninja Golf. Se queda uno patidifuso con el proceso mental de esta gente.”**
> David Dentt

TOP 5 DE EXCLUSIVAS

Clásicos que no puedes jugar en ningún otro sitio.



NINJA GOLF

■ ATARI ■ 1989

La killer app del 7800, *Ninja Golf*, es posiblemente la idea más chiflada para un videojuego de la historia: un beat'em-up lateral con trazas de golf. Lo creas o no, el concepto funciona, y los gráficos y el sonido son particularmente impresionantes, sobre todo con los jefes finales al estilo *Shinobi* que atacan al llegar al green. Posiblemente, la principal razón para tener una Atari 7800.



MIDNIGHT MUTANTS

■ ATARI ■ 1990

Protagonizado por el Abuelo de la serie de televisión de *Los Munster*, *Midnight Mutants* fue uno de los últimos juegos lanzados para la 7800, y demuestra perfectamente que la máquina podía haber plantado cara con un buen catálogo a la NES y la Master System. Este arcade isométrico tiene un argumento tenebroso, una impresionante intro y un mapeado enorme que te tendrá horas ocupado.



SCRAPYARD DOG

■ ATARI ■ 1990

Estamos haciendo trampa: este juego apareció también para Atari Lynx, pero hay las diferencias suficientes entre ambos juegos como para justificar este puesto. *Scrapyard Dog* está claramente inspirado en *Super Mario Bros*, un hecho obvio desde el primer minuto de juego. Es un plataformas muy sólido, quizás el mejor de la máquina, aunque carece del brillante control y diseño de niveles de su modelo.



MELTDOWN

■ ATARI ■ 1990

La pistola de luz de la 7800 no es un dispositivo demasiado sencillo de localizar hoy día, pero vale la pena adquirirla para exprimir las posibilidades de algunos de sus juegos, incluída esta belleza infravalorada. *Meltdown* no lo aparenta, pero su propuesta de acción frenética puede hacerte sudar. Tiene un sistema de contraseñas para recuperar avances en partidas anteriores. No subestimes este excelente título de 7800.

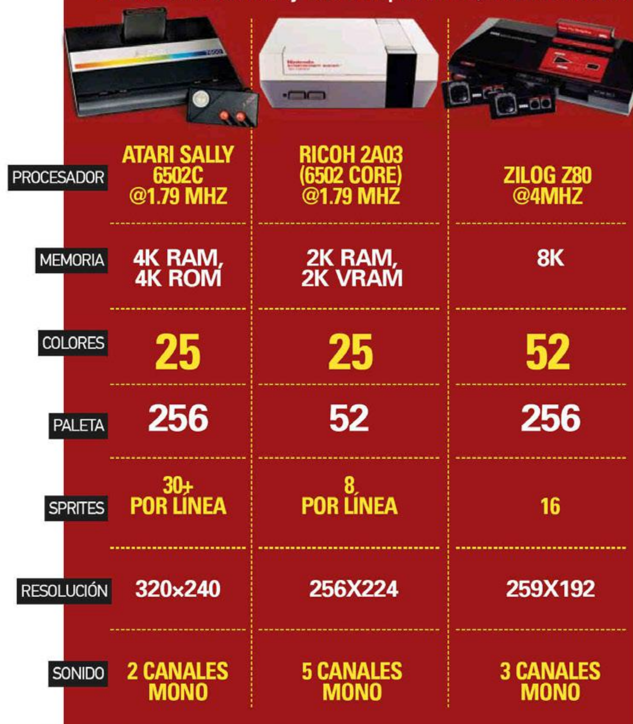


ALIEN BRIGADE

■ ATARI ■ 1990

Otro soberbio juego con pistola de luz para la 7800. *Alien Brigade* es básicamente *Operation Wolf* con aliens. De hecho, si miras a las pantallas percibirás el notorio parecido con el juego de Taito. Aquí tienes que agarrar tu pistola XG-1 y detener una terrible invasión alienígena. *Alien Brigade* tiene efectos gráficos muy interesantes y una mecánica ágil y a prueba de bombas. Vale la pena darle un tiento.





7800 VS NES VS SMS

La consola de Atari y sus competidores, frente a frente

	7800	NES	SMS
PROCESADOR	ATARI SALLY 6502C @1.79 MHZ	RICOH 2A03 (6502 CORE) @1.79 MHZ	ZILOG Z80 @4MHZ
MEMORIA	4K RAM, 4K ROM	2K RAM, 2K VRAM	8K
COLORES	25	25	52
PALETA	256	52	256
SPRITES	30+ POR LÍNEA	8 POR LÍNEA	16
RESOLUCIÓN	320×240	256X224	259X192
SONIDO	2 CANALES MONO	5 CANALES MONO	3 CANALES MONO

» Como la Master System, la Atari 7800 tenía un botón de pausa, lo que facilitaba las sesiones prolongadas de juego.



» Por desgracia, la 7800 no soportaba RGB directamente de la caja, lo que era una auténtica pena.

a un prolongado conflicto entre Warner y los Tramiel acerca de quién debía pagar. Al final, Jack Tramiel pagó por los derechos de la ProSystem a GCC, aunque las negociaciones se estiraron agónicamente un año más, hasta que finalmente Atari Corp cerró todos los asuntos pendientes con respecto a la 7800 y se dispuso a zambullirse en la producción para un relanzamiento de la consola. Por desgracia para Atari, el mercado ya no era el mismo que en 1984. No solo Nintendo estaba arrasando y devorando el trozo de pastel de Atari, sino que llegaba otro competidor de Japón, Sega con su Master System. El mercado consolero había revivido: Atari tenía, en principio, espacio suficiente para convertir su hardware en el éxito que había planeado en su lanzamiento original.

Debido a las limitaciones financieras de Atari Corp, la 7800 fue relanzada con publicidad muy escasa, un catálogo sin demasiada chicha (muchos de sus juegos de aspecto anticuado) y poca disposición para invertir en nuevos títulos. Atari canceló también el desarrollo de nuevos periféricos y eliminó el puerto de expansión para ahorrar costes. Tampoco ayudó la estrategia de Nintendo de estrangular el mercado poniendo impedimentos a los comercios a que vendieran consolas de la competencia, obligando a los desarrolladores a que trabajaran solo para NES e invirtiendo grandes cantidades de dinero en espectaculares licencias. Pese a la falta de promoción de Atari y su decisión de no apoyar económicamente a la 7800, no funcionó mal: fue aplastada por el mastodonte NES, pero consiguió buenas cifras a una distante segunda posición. Aunque sus ventas en Estados Unidos de 3.77 millones de unidades (más lo que se vendió en el lanzamiento de prueba) palidece en comparación con los 34 millones de Nintendo, no es mala cifra comparada con los menos de dos millones de unidades que la Master System colocó en Estados Unidos.

¿Por qué no tuvo más éxito? David Dentt, creador de *Ninja Golf*, nos proporciona una posible explicación. "Había una curiosa sensación de que la consola estaba condenada desde el principio. Al final, aunque todo hubiera estado perfectamente estudiado, la consola no habría tenido ninguna oportunidad por culpa de *Mario*. Especialmente por la sinergia entre juegos domésticos y de arcade. Mientras preparaba *Ninja Golf* aún trabajaba a tiempo parcial en una sala de recreativos. La gente iba a la recreativa de *Mario* a demostrar lo que había aprendido con la versión doméstica. ▶



» Se planificó un módulo de microcomputador para la 7800 que incluía un teclado profesional.



» El controlador de la Atari 7800 es muy similar al de la NES. Para qué vamos a negarlo.

▶ Un negocio perfecto para Nintendo. Era lo que la 7800 necesitaba, pero no puedes sacar un juegazo como ese de la nada."

Inicialmente no había planes para lanzar la 7800 en Europa, y Atari decidió optar por mover la XE Games System, ya que esta parte del mundo aún sentía el dominio de los ordenadores domésticos. Una perspectiva que cambió cuando la popular revista británica *Computer & Video Games* publicó una carta pública a Atari pidiendo a la compañía que lanzara la consola en Europa. El autor de la carta, el columnista Tony Takoushi, había comprado la consola en un viaje a Estados Unidos y estaba maravillado. Despreció la decisión de Atari de dar preferencia a la línea XE, y elogió la capacidad gráfica de la 7800 y sus posibilidades a la hora de replicar éxitos de las recreativas. También la comparó con las rivales NES y Master System, y se quejó del elevado precio de ambas. No sabemos si Atari llegó a leer el texto, pero lo cierto es que la 7800 PAL llegó al continente en 1987, con una carcasa nueva y un nombre simplificado. La 7800 vendió bien, y en zonas como Reino Unido llegó a cubrir la mitad del mercado, según un estudio publicado por la revista *Raze*. Preguntamos al director de marketing de Atari UK Darryl Still sobre cómo funcionó la máquina, y nos confirma los datos positivos en el mercado europeo. "Estaba muy bien posicionada en el continente," revela. "Aunque nunca llegó a tener el atractivo de la 2600, recuerdo que vendimos muchísimo a través de catálogos por correo a zonas alejadas de las capitales."

La cuestión también tiene que ser formulada a la gente que trabajó con la máquina. A pesar de que Atari no acreditaba a los programadores de juegos de 7800, hemos conseguido localizar a gente que puede contar experiencias de primera mano con la consola. David Dentt es un caso particularmente notable, ya que fue el programador de la 'killer app' más significatica de la 7800, el aparentemente ridículo pero muy brillante *Ninja Golf*. La primera pregunta que tenemos es obvia: de dónde demonios salió ese concepto. "La idea vino de alguien de Atari," explica. "A mí me lo contaron así: los juegos de deporte son populares, los ninjas son populares, así que *Ninja Golf*. Solo puedes descubrirte ante el semidiós que hizo un razonamiento como ese."

Ansiosos por saber más, le preguntamos

» [Atari 7800] Curt Vendel manufacturó y lanzó reproducciones del cartucho 7800 High Score.

UNA ENTREVISTA CON CURT VENDEL

El responsable del Atari Museum habla de la 7800 XM



¿Qué hizo que empezaras a desarrollar material para la 7800?

Tengo muchos dibujos y diseños mecánicos originales de Atari, y uno de ellos es del diseño de la CPU original de abril de 1984, que Atari estaba considerando para expandir la consola como un microcomputador antes de optar por la vía del teclado. Usé ese diseño. Empecé a preguntar quién querría un nuevo diseño de la carcasa y empezamos a hablar de añadir elementos a la consola: un chip POKEY, más memoria... la lista de peticiones empezó a crecer, y las cosas se salieron de madre rápidamente. Lo primero que tuvimos que hacer fue fijar un criterio para esos elementos adicionales: el nuevo sistema solo podría tener tecnología existente en los años 84 y 85 para que el proyecto se mantuviera dentro de unos márgenes realistas.

¿Puedes hablarnos más de tu visión del proyecto?

Espero que abra la puerta a juegos más grandes y ricos, a juegos que puedan tener el audio de 260 pero que pasen al audio del POKEY si es preciso. El sistema tiene un enorme potencial solo mejorando el sonido de los juegos, a lo que se suma la memoria adicional y los juegos de mayor complejidad.

¿Cómo crees que Atari manejó la 7800?

Deberían haber mantenido algún tipo de contrato con GCC, fue la gente que creó la consola y programó todos los juegos de la primera tanda, podían haber seguido generando grandes títulos. La publicidad es lo que posiblemente falló más clamorosamente: no hubo suficiente esfuerzo en ese sentido, sobre todo si la comparas con la frenética actividad de Sega y Nintendo, que escupían un anuncio a los críos cada cinco minutos.

¿Cuáles eran las principales fortalezas y debilidades de la 7800 como sistema?

Sus gráficos, el manejo de objetos y datos eran sus puntos fuertes. Su carencia de un chip POKEY de serie es su auténtica debilidad. Podía hacer lo mismo que una NES y que una Sega Master System e incluso más. De hecho, es un sistema muy superior comparado con sus contrincantes.



» Atari' tenía un port universal. A través de él podías enchufar otros controladores si lo deseabas.

» [Atari 7800] *Bentley Bear's Crystal Quest* es la secuela que todo el mundo ha estado esperando.



» [Atari 7800] *Desert Falcon* es uno de los juegos técnicamente más impresionantes de la 7800.



> **"Pasar a esta consola después de haber programado la Atari XE era como salir de la cárcel. Se podían hacer cosas grandes con la 7800."**
> Chuck Peavey

qué cantidad de su diseño original acabó en el juego. "Bastante, en realidad. Después de dar con la idea básica, fuimos diseñándolo sobre la marcha. Había dos programadores, yo mismo y el chico que hizo la versión para XE, más un grafista. Simplemente, nos sentábamos y empezábamos a lanzar ideas. También teníamos algo de feedback de Atari." David también programó la versión para 7800 de *Klax* y recuerda la máquina como muy sencilla de manejar a nivel técnico: "Recuerdo que había un número limitado de colores simultáneos disponibles. Así que dividí la pantalla del juego en dos partes, y usé distintas paletas para cada mitad. Esto me permitió un global de más colores simultáneos en pantalla, y aunque cada sección tenía sus límites, era una operación muy sencilla de ejecutar".

Chuck Peavey fue el programador de *Chuck Norris: Missing In Action* para TNT Games, y también quedó impresionado con el chip gráfico de la 7800, el MARIA. "Mira *Missing In Action*, hay muchísimo colorido. Había mucho material con el que trabajar. Por ejemplo, la cascada que sale en el juego quedó muy chula porque conseguimos darle un efecto de agua cayendo. Recuerdo que era muy sencillo diseñar niveles y personajes. Después de programar para el Atari XE, fue como salir de una cárcel. Se podían hacer cosas grandes con la 7800. De hecho, era una de mis plataformas favoritas para trabajar". Chuck ríe recordando una historia interesante que le sucedió con la 7800; nos pide que la editemos para evitarle problemas. "Al mismo tiempo que yo hacía *Missing In Action*, Peter Adams programaba *Grandpa's Attic*, protagonizado por el Abuelo de *Los Munster*. Peter insistió en hacer sus propios gráficos, algo a lo que yo había renunciado antes de empezar a programar de forma profesional. *Grandpa's Attic* acabó siendo horrible, la mecánica hacía aguas, los gráficos eran una porquería y ni siquiera era divertido. ¡Pero no podía decir nada porque Peter era mi jefe!" No nos sorprende que el juego nunca llegara a salir a la venta.

El legado de la 7800, como le sucede a muchas otras consolas de Atari, está en el desarrollo casero. Nadie ha impactado tanto en la comunidad en los recientes años como Bob DeCrescenzo, que se pasó a la 7800 después de publicar numerosos hacks para la 2600 y la 5200. Le preguntamos qué le hizo optar por esta consola. "Me fijé en un par de cosas," nos cuenta. "Primero, no existía un *Pac-Man* para ella (solo *Ms Pac-Man*), y tampoco había demasiada escena doméstica. Esas fueron las dos principales razones que me hicieron comenzar a programar en la 7800. Empecé convirtiendo *Ms Pac-Man* en *Pac-Man* y Curt Vendel se enteró y fue tan amable de dejarme acceder al código fuente para facilitarme las cosas. Por entonces, habían encontrado el código de encriptación necesario para trabajar en la versión NTSC de la 7800, así que pude completar los juegos según iba conociendo mejor el sistema. Disfruté mucho haciéndolo, así que la cosa despegó a partir de ahí."

» La versión original de la popular plug and play de Atari Flashback estaba basada en la 7800.



¿Y qué es lo que hace de la 7800 tan buena consola para programar? "Sus grandes virtudes son la manera en la que gestiona los sprites, la gran cantidad de colores y la retrocompatibilidad. Y ojalá hubieran dejado el POKEY como chip stándar de sonido." DeCrescenzo lo sabe perfectamente tras haber producido excelentes juegos como *Pac-Man Collection*, *Space Invaders*, *Moon Cresta*, *Scramble* y *Bentley Bear's Crystal Quest*. ¿Tiene planes para seguir aportando novedades al catálogo de la consola? "Bueno, llevo casi diez años haciendo juegos para la 7800. Actualmente no tengo nada planeada para ella, aunque con el lanzamiento de 7800 BASIC, se esperan algunos títulos muy atractivos."

Perry Thuente es otro mito de la escena doméstica y acaba de terminar una versión de *Donkey Kong* que se aprovecha de las ventajas que ofrece el nuevo Módulo de Expansión para la 7800. Es un remake clavado al arcade, y puede calificarse como el mejor de todos los ports del juego para sistemas de 8 bits. Thuente llegó a la 7800 por una ruta similar a DeCrescenzo: no tuvo una de chaval, pero comparte sus impresiones acerca de las impresionantes posibilidades del hardware. "La gestión de sprites es espectacular para su época," subraya. "Puede manejar muchísimos objetos en pantalla sin errores. El sonido era su principal debilidad." Perry sigue implicado en la escena de desarrollo doméstico y tiene algunas ideas pendientes de desarrollo. "Tengo algunos proyectos que me gustaría continuar," admite. "El primero de mis juegos que usará el chip Yamaha en la XM será, posiblemente, una actualización de *Dig Dug*. También quiero portar *Castle Crisis*, un clon de *Warlords*, a la máquina."

Puede que la 7800 no sea tan gozosamente recordada como sus ilustres rivales, la Sega Master System y la NES, lo que es una pena, porque realmente merece un lugar en cualquier colección. Es interesante imaginar qué habría pasado si Warner no hubiera vendido Atari a los Tramiel, pero el hecho es que la carrera de la 7800 se vio truncada prácticamente antes de poder plantar batalla. Y aún así, el sistema de Atari sigue siendo una gran consola que dio a la industria una serie de innovaciones memorables, desde la retrocompatibilidad a la firma digital. Tiene un estupendo catálogo de juegos, incluyendo algunos estupendos ports de arcade, y hay una escena de desarrollo doméstico que sigue activa e incansable. Con la futura 7800 XM en el horizonte, nos esperan grandes días a los mandos de la Atari 7800. ✱

Gracias a: David Dentt, Darryl Still, Chuck Peavey, Bob DeCrescenzo, Perry Thuente, Curt Vendel y el Atari Museum.

TOP 10 PORTS DE RECREATIVA

La Atari 7800 tiene algunos ports de recreativas soberbios. Aquí están nuestros favoritos.



MS PAC-MAN

AÑO: 1987

■ Programado por GCC, diseñadores tanto de la propia 7800 como de la recreativa de *Ms Pac-Man*, este port es el mejor de todos los que se lanzaron para las máquinas de 8 bits. Fue uno de los juegos de lanzamiento de la máquina, e incluye todas las frutas, todos los laberintos, todos los intermedios y una IA para los fantasmas casi perfecta. Solo fue superado por el lanzamiento casero de *Pac-Man Collection* de Bob DeCrescenzo, que incluye tanto este juego como otras versiones de este mismo título y del arcade de *Pac-Man*.



JOUST

AÑO: 1987

■ Este arcade de Williams de 1982 fue uno de los primeros en introducir el concepto de multijugador cooperativo para dos jugadores. Y de paso, estaba sustentado en una de las ideas más delirantes de la historia de los recreativos: caballeros medievales cabalgando avestruces voladoras coleccionistas de huevos. La versión de 7800 es, una vez más, la mejor de todas las adaptaciones para 8 bits, prácticamente calcada a la máquina. También es, sin duda, una de las mejores experiencias multijugador disponibles para la consola de Atari.



COMMANDO

AÑO: 1989

■ Sculptured Software hizo un trabajo increíble portando la popular recreativa de Capcom a la 7800, que también destaca por ser una de las mejores versiones del juego para cualquier plataforma. Aparte de un acabado gráfico soberbio, Atari permitió a los programadores usar un chip POKEY en el cartucho para mejorar el sonido. Así, la banda sonora del juego se replica con brillantez a través de los cuatro canales del chip mientras que los efectos de sonido llegan a través del TIA. Una buena prueba de qué puede hacer la 7800 en las manos adecuadas.



CENTIPEDE

AÑO: 1987

■ Que no te echen atrás los rudos gráficos de este port, ya que el *Centipede* de 7800 llega a mejorar a su histórico precedente de las recreativas. El motivo: Atari decidió incluir un fantástico modo para dos jugadores que permite colaborar con un amigo para acabar con las hordas de insectos, champiñones y, cómo no, el terrible y ominoso cienpiés del título. Atari planeaba lanzar también la secuela, *Millipede*, para la 7800, y a pesar de rumorearse que llegó a acabarse, este *Centipede* se basta y sobra para hacer olvidar a su segunda parte.



FOOD FIGHT

AÑO: 1987

■ La recreativa original de *Food Fight* fue diseñada y creada por GCC, así que no tiene nada de raro que el juego acabara siendo portado a la 7800. Y por supuesto, es uno de los mejores juegos de la máquina. Como en el original de 1983, te pones en la piel de Charley Chuck, corriendo por toda la pantalla, lanzando comida y comiendo helado sin parar antes de que se derrita. *Food Fight* es una locura divertidísima, y es un auténtico crimen que el juego no fuera portado a más sistemas domésticos. ¡Un motivo excelente para tener una 7800!






XENOPHOBE

AÑO: 1989

■ Siempre hemos sido fans de este arcade de 1987 de Bally/Midway. Es un frenético shoot-'em-up que se inspira acusadamente en *Aliens* y destacó en su día por su pantalla partida y juego para tres personas. Aunque ninguna de las conversiones domésticas pudo replicar el prodigio, muchas intentaron hacer una pantalla partida para dos jugadores, como es el caso de esta versión. El *Xenophobe* de Atari 7800 consigue imitar el fantástico mapeado del original con unos gráficos muy logrados. Mejores, desde luego, que los de la versión NES.



KUNG-FU MASTER

AÑO: 1989

■ El arcade de Irem de 1984 es sobradamente conocido por ser el primer beat-'em-up de scroll lateral. Fue portado a prácticamente todos los sistemas domésticos de la época, y este es uno de los mejores. Tiene gráficos más detallados que la conversión más conocida, la de NES, y una música del TIA muy destacable. La 7800 tiene un buen catálogo de beat-'em-ups, con el icónico *Ninja Golf* en cabeza, pero también con una decente conversión de *Double Dragon*. *Kung-Fu Master* es, quizás, el mejor juego de su género para la máquina de Atari.



DONKEY KONG

AÑO: 1988

■ Puede parecer extraño que la 7800 recibiera ports de *Donkey Kong* y *Donkey Kong Junior* cuando ambos fueron juegos de lanzamiento de la NES. El motivo es que Nintendo ya había licenciado estos juegos para Atari, que los había adaptado a ordenadores de 8 bits, y no se iba a resistir a pellizcar algo de la fama de Mario y el mono gigante en la 7800. Son versiones a la altura de las de NES, y aunque este port no es idéntico a la recreativa, los pocos detalles en los que difiere han sido corregidos por la reciente versión casera gratuíta.



DIG DUG

AÑO: 1987

■ El estrafalario arcade de 1982 *Dig Dug* fue licenciado para su distribución en Occidente por Atari, y a pesar de su extraña mecánica, fue uno de los mayores éxitos de la Edad de Oro de las recreativas. Fue una elección clara para ser portado a 7800, y resultó ser una de las mejores del mercado doméstico. Gráficos de un colorido tremendo, sonido impresionante y ritmo adictivo para una de las mejores experiencias de arcade clásico que se pueden encontrar en la Atari 7800.





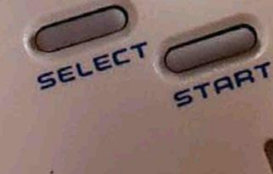
MARIO BROS

AÑO: 1988

■ Uno de los tres juegos de Nintendo que aparecieron en la 7800 y uno aún más insólito de toparse en la consola que los *Donkey Kong*. Esta recreativa de 1983 no solo fue el primer videojuego en usar el nombre de Mario, sino también el primero en presentarnos a su hermano Luigi y desvelarnos la carrera de ambos como fontaneros saltimbanquis. Muchas de las características que luego caracterizaron a los juegos de *Super Mario* ya están aquí presentes, aunque por lo que realmente destaca es por su frenético y divertido multijugador.

MONSTER MAX


DOT MATRIX WITH STEREO SOUND
BATTERY
PLAYPEN
Nintendo GAME BOY™


B
SELECT
START

Tras firmar los gloriosos Batman y Head Over Heels para los ordenadores de 8-bit, Jon Ritman y Bernie Drummond llevaron su magia isométrica a Game Boy. Craig Grannell entrevista a la pareja sobre su salto a las consolas y la torpeza de Titus, que acabó con las posibilidades de éxito comercial de un grandísimo cartucho.

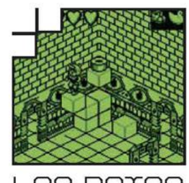
Con dos éxitos – *Batman* y *Head Over Heels* – de corte isométrico en su haber, quizás fue el destino el que llevó a Jon Ritman a trabajar con Rare (la compañía de los hermanos Stamper, fundadores de Ultimate). Jon recuerda haber leído un artículo de una revista en la que la compañía declaraba estar a la búsqueda de nuevos talentos y como, al ir a visitarles, ni pasó por su cabeza la posibilidad de que le rechazaran. "En aquella época debía ser muy arrogante, pero nos reímos mucho con aquello. Me quedaba conversando con Chris Stamper, hasta las tantas, hablando de los viejos tiempos", nos comenta Jon.

Jon dedicó la mayoría de su tiempo en trabajar en un sistema de desarrollo, pero cuando acabó, decidió recurrir a él para crear un videojuego propio. "Decidí trabajar sobre Game Boy. Parecía una consola bastante divertida, y aposté por una aventura isométrica porque era algo que no había visto en esa plataforma", recuerda Jon, quien creía que los juegos que se habían lanzado en GB hasta entonces parecían seguir una misma línea, marcada por el hardware. "Aprendí a programar en una plataforma abierta, como era el Spectrum, que me permitió hacer todo lo que yo quería. Game Boy ofrecía cosas como los sprites por hardware que facilitaban el trabajo a mucha gente que seguía una cierta línea de trabajo. Pero pensé que sería bueno romper la tendencia general e intentar algo diferente."

Aquel juego acabaría convirtiéndose en *Monster Max*, una aventura tan épica como visualmente impactante, rebosante de puzzles y con el doble de extensión que *Head Over Heels*. Una vez más, Jon reclutó a su compinche Bernie Drummond para que se encargase de los gráficos. "Personalmente, adoro los gráficos isométricos – me parecen mucho más inmersivos que la clásica vista lateral de los plataformas o la perspectiva cenital," nos comenta Bernie, que además resalta que dado que la Game Boy tenía un chip del estilo del Z80 y más memoria que el Spectrum, Jon fue capaz de "adaptar fácilmente el formato de juego isométrico" a la portátil. Añade que "nuestra principal preocupación fue el tamaño de la pantalla" y que lo más tiempo les robó fue dibujar los gráficos, construir el mapa y diseñar las habitaciones.

Jon se apresura en reseñar que, sin embargo, no todo fue tan fácil: "El motor necesitó una reescritura completa, debido a que el chip de la Game Boy era una especie de 'Z80 light', y la consola claramente no fue diseñada para hacer de todo con la pantalla en alta resolución, lo que me obligó a ejecutar algunos trucos [...]" Añade que también fue un tormento trabajar con la memoria paginada en Game Boy: "La cosa se complicaba bastante cuando necesitabas que algo estuviera disponible en diferentes áreas mientras estabas utilizando una parte distinta de la memoria paginada. Tuve que hacer un montón de malabares para lograr que todo funcionase en *Monster Max* [...] sin ralentizar el conjunto. Al menos disponía de dicha memoria, algo que no sucedía con el Spectrum, ¡Aunque hubiera sido agradable haber tenido además un poco de color!"

Sin embargo, ante la necesidad de crear un nuevo motor, Jon fue capaz de incorporar ideas que auparon a las aventuras isométricas a un nuevo nivel. "Quería habitaciones que fueran más grandes que la pantalla, administrar habitaciones con diferentes pisos y una nueva forma de manejar los objetos," nos comenta. En este último punto, nos explica que *Batman* y *Head Over Heels* tenían personajes cuyas ▶

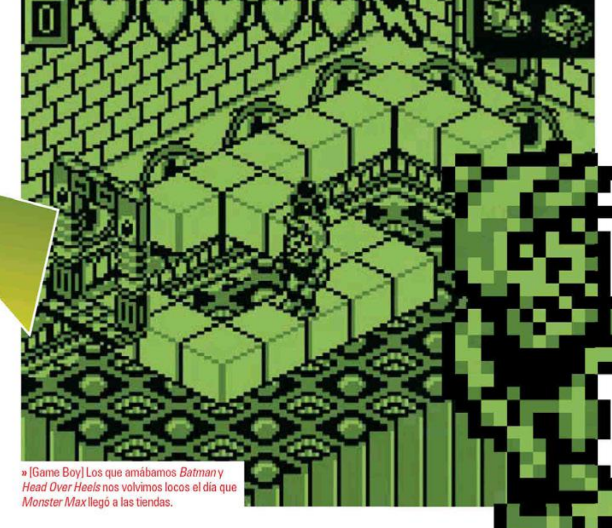


LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** TITUS
- » **DESARROLLADOR:** RARE
- » **LANZAMIENTO:** 1994
- » **PLATAFORMA:** GAME BOY
- » **GÉNERO:** AVENTURA ISOMÉTRICA



» [Game Boy] Este suelo estaba electrificado. Un paso en falso… y adiós.



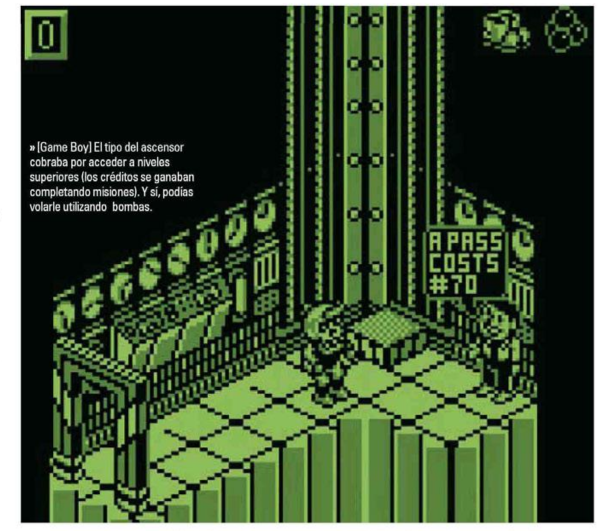
» [Game Boy] Los que amábamos *Batman* y *Head Over Heels* nos volvimos locos el día que *Monster Max* llegó a las tiendas.

EL BUG LOCO

Un vídeo de seis horas, con sorpresa incluída.

Mientras preparábamos este reportaje, descubrimos una guía (en 20 partes) de *Monster Max* (youtube.com/watch?v=YsFYVlmKIMk) y le preguntamos a Jon si lo había visto. "Hice algo parecido, cuando enviamos un vídeo del juego a Nintendo para su aprobación," nos comenta, para después añadir que fue "una pesadilla" debido a que el kit que tuvo que utilizar era en realidad una suerte de NES. "El D-pad era diferente y era muy fácil cambiar accidentalmente de dirección. Por eso el juego ofrecía dos opciones de control, únicamente para que yo pudiera hacer aquel maldito vídeo. De hecho, aquellos controles alternativos no tenían sentido en Game Boy".

Jon recuerda la desagradable sorpresa que le deparó aquella sesión de juego. A las seis horas de partida, Nintendo descubrió en el vídeo un bug inesperado – algo realmente inusual en un juego de Jon. "Fue en el séptimo nivel – durante unos tres segundos un icono parpadeó, cuando no debería haberlo hecho. Fue uno de esos bugs que cuando lo encuentras, te preguntas de dónde diablos ha salido. Al menos fue el único bug que encontró Nintendo. Por supuesto, tuve que arreglarlo ¡y volver a grabarles un vídeo con otras seis horas de juego!".



» [Game Boy] El tipo del ascensor cobraba por acceder a niveles superiores (los créditos se ganaban completando misiones). Y sí, podías volarle utilizando bombas.



» [Game Boy] El fulano de las patitas corría que se las pelaba, y esas balas tampoco admitían el contacto físico.

JON RITMAN MONSTER MAX BERNIE DRUMMOND

ITEM - POWER SPRING

-COLLECTION-
TOUCH THE SPRING

-FUNCTION-
ALLOWS YOU TEN
DOUBLE HEIGHT JUMPS.

THIS ICON WILL
FLASH WHEN ONLY

» [Game Boy] Hasta los textos recordaban el estilo de *Batman* y *Head Over Heels*.

▶ habilidades habían "desaparecido" y luego podían recuperarse a lo largo del juego, después de lo cual ya eran permanentes. Con *Monster Max*, pensó que sería interesante forzar al jugador a desprenderse regularmente de algunas habilidades (saltar, agacharse, la bolsa para coleccionar items...) limitando el número de acciones que se podían hacer a la vez. "Los dos botones de la GB supusieron una complicación extra a la hora de diseñar el juego. Trabajamos duro para asegurarnos de que pudieras acceder al objeto correcto, procurando que no hubiera ninguna complicación con las habitaciones, por ejemplo al desprenderte accidentalmente de un objeto, en una posición incorrecta, y luego no poder recuperarlo. Tuvimos un cuidado extremo con eso, y no creo que cometiéramos ningun error al final."

En términos de la temática del juego, Bernie recuerda que el personaje de Max tuvo la fortuna de estar en el sitio correcto en el momento preciso: "Jon y yo no habíamos trabajado juntos desde hacía un par de años, y yo había vuelto al mundo de la ilustración de 'lápiz y papel'. Cuando Jon me dió un telefonazo para decirme que íbamos a hacer un juego para Game Boy, el guitarrista (mitad esqueleto, mitad reptil) Max era la última creación que había hecho a mano. Aunque el pequeño tamaño de la pantalla implicaba sacrificar la integridad del diseño original para mantener la claridad visual por la que éramos conocidos."

Una vez más, Bernie disfrutó de la libertad para, en sus propias palabras, "dibujar cualquier cosa que tuviera buen aspecto, mientras Jon creaba la narrativa sobre las imágenes que le iba proporcionando". A pesar de las dimensiones del juego, hubo muy poca planificación, con la pareja desempeñando su labor sobre la marcha. "Clasificamos los distintos tamaños de los objetos con nombres como 'dulces' y 'bloques', asi que si le pedía a Bernie 'cinco dulces más', el me daba diez, metía los cinco y comproba cómo quedaban," recuerda Jon. "Si aquello no funcionaba, le pedía más. En ocasiones, Bernie me enviaba montones de cosas que ambos pensábamos que eran estupendas, y entonces no sabía qué dejar fuera." Jon sabe que la pareja se ganó la reputación de tener una imaginación bastante retorcida, principalmente porque los objetos escapaban a cualquier escala: "la gente decía que aquello era muy extraño, pero yo sólo pensaba que era simplemente divertido, y gracias a eso lográbamos imprimir un gran aspecto a nuestros juegos. Había una tetera en *Batman* que medía la mitad que el protagonista, pero si la hubiéramos reducido de tamaño al final sólo habrían quedado tres píxeles irreconocibles. En lugar de eso, tuvimos una tetera preciosa y mantuvimos esa misma línea de pensamiento en *Monster Max*."

A pesar de la anárquica gestación de *Monster Max*, Jon se marcó una regla inquebrantable: "Habia tres mundos en cada nivel, pero sólo necesitarías completar dos para para subir de nivel [...]". Esto se debió a que hubo gente que se quedó atascada en los primeros compases de *Batman*, y acabaron tirando la toalla. "Estaba decidido a que no volviera a suceder de nuevo", confirma Jon. Esto, y el sistema de passwords, encajababa perfectamente con la filosofía de hacer un juego portátil: "La Game Boy estaba hecha para disfrutar en cualquier parte, pero *Head Over Heels* tenía que completarse de una sola sentada si querías ver el final. Me gustaba la idea de que el juego estuviera fragmentado en pequeños pedazos [...]".

Al preguntar a Jon sobre algún aspecto memorable *Monster Max*, es como si sus recuerdos hubieran desaparecido. "Desde que empecé a hacer juegos siempre dije que una de las mejores herramientas de las que podría disponer sería una píldora antimemoria. Con ella podría borrar el recuerdo de mis juegos y podría disfrutar de ellos como un jugador más, y no como alguien implicado en su desarrollo", nos comenta. "Por supuesto, esa píldora no existe, pero he comprobado (mediante prueba y error) que si esperas diez o doce años, conseguirás ese efecto por tí mismo. Asi que volví a jugar con *Monster Max*, como lo haría cualquier jugador, y fue muy divertido. Por desgracia, han vuelto a pasar diez años desde aquello, asi que he vuelto a olvidarlo todo otra vez."

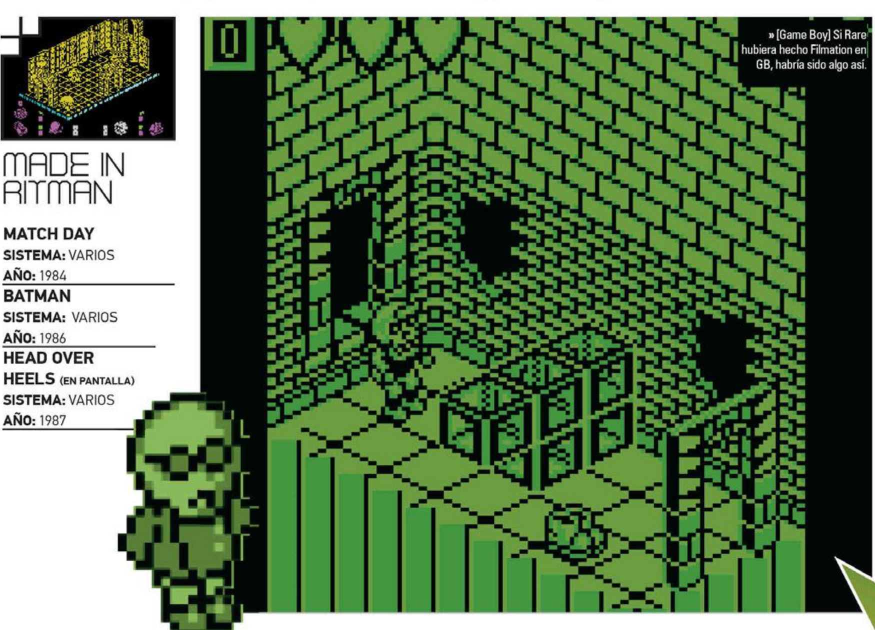
Jon al menos recuerda que todo lo que parece en pantalla responde a su visión original del juego, asi que jamás tuvo la tentación de hacer un "corte del director"[...]. En cierto sentido, este fue el primer juego isométrico de Jon basado exclusivamente en sus propios gustos, lo que hizo que la dificultad se

MADE IN RITMAN

MATCH DAY
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1984

BATMAN
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1986

HEAD OVER HEELS (EN PANTALLA)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1987



» [Game Boy] Si Rare hubiera hecho Filmation en GB, habría sido algo así.

BENDITO RITMAN

Algunas de las maravillas que programó Jon



NAMTIR RAIDERS
ZX81 (1982)

■ Al igual que otros programadores precoces, el primer juego de Jon se inspiraba en las recreativas a las que jugaba. *Namtir Raiders* era una suerte de *Space Invaders*. El nombre incluye un guiño a su autor: es Ritman escrito al revés.



BEAR BOVVER
ZX SPECTRUM (1983)

■ Jon dejó su trabajo en Radio Rentals para dedicarse a los videojuegos a jornada completa. Este plataformas para Spectrum se inspiró en la mecánica de *Burger Time*, después de que Jon viera funcionar el juego original en una ColecoVision.



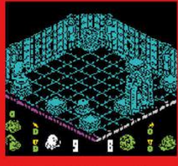
MATCH DAY
VARIOS (1984)

■ *Match Day* era un juego de fútbol grandioso. Lo más sorprendente es que Jon no era un gran fan de este deporte. Con un ritmo vertiginoso y una jugabilidad estupenda, marcó el inicio de su relación con Ocean, la cual duraría unos cuantos años.



BATMAN
VARIOS (1986)

■ Inspirada más en la serie de TV de los 60 que en los cómics, *Batman* fue uno de los mayores bombazos de 1985. Esta memorable aventura isométrica de Ocean marcó el inicio de la fructífera asociación entre Jon y el grafista Bernie Drummond.



HEAD OVER HEELS
VARIOS (1987)

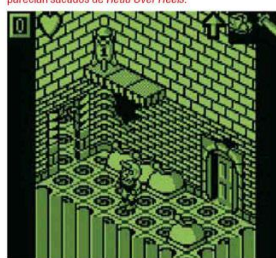
■ Para muchos, el mejor juego firmado por Jon. Ritman y Drummond recuperaron la perspectiva isométrica de *Batman*, multiplicaron el tamaño de los mapas, la complejidad de los puzzles y crearon una de las parejas más inolvidables del medio.



MATCH DAY II
VARIOS (1987)

■ Antes de la irrupción de *Kick Off*, *Match Day II* era el valhalla para un futbolero. El trabajo de Bernie con los sprites era maravilloso. Y la incorporación del Kickometer y el Diamond Deflection System supusieron una revolución en su época.

» [Game Boy] Algunos gráficos, como los interruptores, parecían sacados de *Head Over Heels*.



» [Game Boy] En otras palabras: "Cárgate a este tío y podrás ganarte una buena pasta."



disparara respecto a sus creaciones para Spectrum. "Anteriormente había tenido la oportunidad de ver a gente jugar con *Batman* y *Head Over Heels*. La posibilidad de verles jugar me pareció algo realmente valioso, y algunas de las habitaciones sufrieron modificaciones tras ver cómo los jugadores reaccionaban ante ellas y los problemas que les causaban", nos explica. "En algunos casos, se trataba de la disposición de los elementos en la pantalla. Dado que no puedes cambiar de perspectiva, los gráficos isométricos pueden ser confusos [...]. Cuando llegó la hora de trabajar sobre la pequeña pantalla de GB, ya no pude contar con la opción de mirar sobre el hombro de otro jugador, asi que yo mismo me encargué de hacer el testeo y las mejoras, poniéndome en la piel del jugador. Espero haberlo hecho bien. Al menos es la impresión que volví a tener hace diez años [...]".

Desafortunadamente, un inexplicable retraso en el lanzamiento de *Monster Max* acabó jugando en su contra. El juego tuvo estupendas críticas, cosechando un 94% en *GB Action* y un 96% en *Super Gamer*, que lo declaró el "mejor título de GB de la historia", pero el cartucho estuvo en la nevera casi un año, lo que afectó duramente a las ventas. "No tengo ni idea de lo que que sucedió" dice Jon, con tristeza "Todo parecía ir bien durante el desarrollo, sin problemas. Pero tras acabar el juego, no volví a tener contacto con la gente de Titus. No pasó nada durante mucho tiempo. Fue algo extraño después de obtener unas reviews tan positivas."

Curiosamente, Jon revela que *Monster Max* podría haber encontrado su hueco en el mercado de una manera muy diferente: "Si huviera tenido la oportunidad – y la habría tenido de haber sabido que Titus iba a congelar el juego durante un año –, habría cambiado los gráficos, desechado el personaje central y lo hubiera sustituido por alguno del universo Mario, para que Nintendo lo publicara." Jon no está seguro de si Nintendo hubiera demandado más cambios gráficos, además del protagonista, pero supone que habrían sido numerosos: "Llegas a un punto en el que te dices 'ya hemos acabado con el juego', y cualquier cambio importante es como empezar de nuevo. Sé que Shigeru Miyamoto probó el juego, y que había cosas que no le gustaban. Supongo que habría alterado todos los puzles, entre otros muchos cambios."

Jon sigue orgulloso de su juego, a pesar de que no cosechara el mismo éxito en ventas que tuvo entre la crítica. Y Bernie también esta encantado de que se siga hablando de *Monster Max*. "Es agradable escuchar que los juegos clásicos siguen manteniendo su atractivo. Hacer un juego lleva un montón de tiempo, muchas veces desproporcionado respecto a lo que tarda una persona en acabárselo. Pero como artista, estás en este negocio para crear un momento perfecto. Hay muchas capas de detalles, de trabajo, diseñadas para aparecer simultáneamente, y saber que la gente ha disfrutado con el resultado de nuestro trabajo hace que merezca la pena". *





SHOOT EN PRIMERA

El género más famoso del mundo tiene poco más de 20 años, pero es uno de los principales pilares del videojuego contemporáneo. Repasamos los orígenes y los hitos de una cartografía de violencia en primera persona.



Si nos preguntamos cuál es el pegatiros subjetivo original tenemos que ir más allá de los primeros intentos técnicos -los *Maze War* o *Spasim*- y avanzar unas décadas. Es más, si se lo preguntamos al legendario John Romero, cocreador de *Doom*, no nos sorprende que elija uno de sus propios juegos.

"Responder a eso es muy sencillo: es *Wolfenstein 3D*", nos cuenta. "Presenta todos los elementos del género: combate subjetivo, múltiples armas en escala creciente de poder, potenciadores, objetos recolectables, zonas secretas, buscar la salida para el siguiente nivel, niveles enormes a explorar y un ritmo endiablado".

No le vamos a discutir nada a Romero, aunque esa enumeración recopila elementos que llevaban década y pico acumulándose a la espera de que algo hiciese clic. Antes de *Wolfenstein* y ese lejano 1992 ya teníamos atisbos de lo que estaba por venir, entre los trazados de *Hovertank 3D*, el mapeado de texturas de *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*, el armamento de *Catacomb 3-D*, la caza al hombre de *Maze War*... *Wolfenstein 3D* aglutinó todo en un sólo título -en un sólo género- en uno de esos "momentos eureka" que cambian el mundo para siempre. Caramba, si los efectos de aquella masacre de nazis son, hoy, la principal fuente de ingresos de los triple A de consolas.

Pero, ¿por qué? ¿Qué es lo que hace que el género sea tan popular? ¿Por qué es el favorito de millones de jugadores que *no juegan a nada más*, en muchos casos? La primera respuesta es obvia: ver el mundo a través de tu punto de vista mientras revientas arma en ristre a miles de malos ▶



CONOCE TUS FPS

FPS
■ A nosotros nos gusta más abreviarlo como PPP: "pegatiros en primera persona". Que podrían incluir hasta ciertos matamarcianos, como *Descent*.

COBERTURA
■ En mis tiempos no nos cubríamos, nos movíamos en círculos y cogíamos botiquines del suelo.

DEATHMATCH
■ La Cúpula del Trueno de los modos online: muchos entran, todos se matan entre todos, gana el que más frags anota. No es física cuántica, que digamos.

DISPARO CRÍTICO
■ Normalmente en la cabeza, aunque depende del juego. Es la recompensa que todo buen tirador con un Arma Muy Gorda busca: un tiro, un muerto.

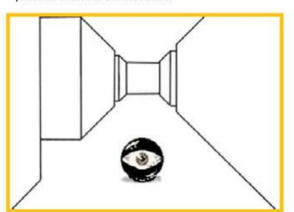
CAMPEO
■ Uno de los tres hábitos más irritantes del jugador online: buscar una posición inaccesible y oculta y dedicarse a cazar incautos sin moverse.

HUD O INTERFAZ
■ La información que ves en tu pantalla: vida, munición... Nos pirra cuando se integra, a lo *Metroid Prime* o *Half-Life*.

RATÓN Y TECLADO
■ Los mandos de consolas han mejorado mucho con los años pero, para el jugador clásico, sólo existe una forma de jugar FPS: la correcta.

BARRILES ROJOS
■ Las piñatas del amor del género: explotan al dispararles llevándose consigo a los enemigos cercanos como si las leyes físicas las hubiese diseñado Michael Bay.

» [Imlac PDS-1] Existe cierto debate sobre si *Maze War* fue el primer juego subjetivo o no. Que es uno de los primeros está más o menos claro.





» [PC] El abuelo del género en realidad era el hijo bastardo de otros mil padres, pero *Wolfenstein 3D* definió todo.

▶ explorando un mundo es una experiencia inmediata y que no requiere de explicaciones previas.

Scott Miller, fundador de 3D Realms (creadores de *Duke Nukem 3D* y editores de *Wolfenstein*), explica el impacto de aquellos primeros títulos: "Revolucionó el sector porque cumplió por primera vez con la promesa de juegos 3D en tiempo real. "Hasta los FPS, los pocos juegos 3D subjetivos discurrían en turnos, eran lentos, no tenían intensidad... Títulos como *Wizardry* o *Ultima Underworld* (que apenas le sacó unos meses a *Wolfenstein 3D*) se quedaron cerca, pero los pegatiros 3D abrieron las compuertas a un mundo de juegos emocionantes, con la misma perspectiva de la vida real".

No hace falta saber mucho -nada, en realidad- para adivinar hacia dónde se desarrolló el género: un puñado de clónicos como *Blake Stone: Aliens Of Gold* buscando seguir la estela de *Wolfenstein*. Hasta que llegó *Doom* y abrió las puertas del infierno para siempre. Era *veloz*, era asombroso, divertido, adictivo (en el buen sentido), era ultraviolento y satisfactorio, daba miedo cuando le tocaba hacerlo y nos hacía sentir bien cada vez que cesaba el estruendo, era un reto inagotable, era *todo* lo que el videojuego necesitaba ser en aquel momento. Era *Doom*.

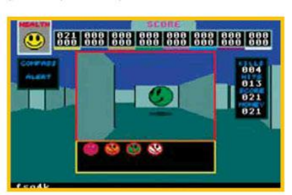
También tuvo otros efectos sobre el mainstream, más allá de los logros de *Wolfenstein 3D*: popularizó cosas

> **"Los shooters en 3D abrieron las puertas a un mundo de juegos más realistas y emocionantes"**
> Scott Miller

que ya existían y que la gente no había visto hasta entonces, como el juego online. Su distribución como shareware (el primer mundo era gratis) sirvió para que infectara el mundo como un virus a gran escala.

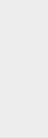
Wolfenstein también había circulado como shareware, estableciendo un modelo que beneficiaría a los juegos de PC como no se había visto hasta la fecha. *Doom* aprovechó esa distribución y la llevó más allá. Miller lo resume bien: "El shareware jugó un papel *enorme* en la popularización del género. La versión corta es que Apogee inventó la idea de soltar los episodios online, y nosotros la aprovechamos para el primer episodio de *Wolfenstein 3D* (algo que se repetiría con *Doom* y *Duke 3D*). El resultado es que estos juegos tuvieron un impacto global, permitiendo que literalmente decenas de millones de personas jugasen gratis a un juego que no habrían probado si sólo estuviese en tiendas bajo un modelo de pago. Se convirtieron en fenómenos mundiales de la noche a la mañana".

Otro de los secretos del éxito de *Doom* también era propio del PC: la escena mod. La capacidad de modificar sin problemas los archivos WAD generó una comunidad de mentes inquietas llevando a cabo todo tipo de ideas locas -ay, el *Doom Chiquito*-. Cualquiera que haya vivido *Doom* en


» [Atari ST] Los usuarios de ST podían presumir de tener un abuelo del género frente a los de Amiga: *MIDI Maze*.


» [PC] *DN3D* sigue siendo un magnífico entretenimiento a día de hoy: imaginativo, rudo, cabestro...

CRONOGRAFÍA SELECTA



1974 – MAZE WAR
■ El antepasado directo de los juegos de acción en primera persona. No daba para mucho y ha envejecido fatal, el pobre.

1987 – MIDI MAZE
■ El Atari ST fue el primer hogar de este proto-FPS en el que encarnábamos a una especie de *Pac-Man* en primera persona.

1988

ULTIMA UNDERWORLD: THE STYGIAN ABYSS
■ *Abyss* es un juego a reivindicar: enterrado en su momento por un duro catálogo de competidores, este *Ultima* merece un repaso.

1990

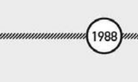
1991

WOLFENSTEIN 3D
■ El abuelo, la referencia primigenia. No te equivoques, *Wolfenstein 3D* no fue antes que nadie, pero sí el primero en hacerlo todo bien.

1992 – MARATHON
■ Bungie se ganó el respeto de los escasos jugadores de Mac, mucho antes de que *Halo* fuese un concepto siquiera.

1993 – DOOM
■ *Doom* es tan inagotable y perfecto que, dos décadas después, todavía podemos examinarlo en el microscopio y seguir encontrando cosas.



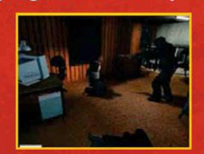





CINCO BALAS DORADAS

Bienvenido a nuestra escuela de tiro: juega a todo esto para graduarte.







DOOM
■ 1993 ■ MULTI

Mecánicas más engrasadas que tu alma, frenesí ultraviolento y uno de los mejores diseños de niveles de todos los tiempos para encubrir las limitaciones tecnológicas. *Doom* es uno de esos títulos que hasta los ajenos al retro pueden disfrutar a día de hoy sin sufrir el salto temporal.

DEUS EX
■ 2000 ■ MULTI

Warren Spector cogió las mimbres del pegatiros en tiempo real, las horneó con aquellos rolazos vetustos de turno y primera persona, le puso de base un milhojas de ciberpunk, distopía y mesianismo y se lo sirvió a los jugadores en una mesa de libertad. *Deus Ex* jamás te dijo lo que tenías que hacer.

HALF-LIFE 2
■ 2004 ■ MULTI

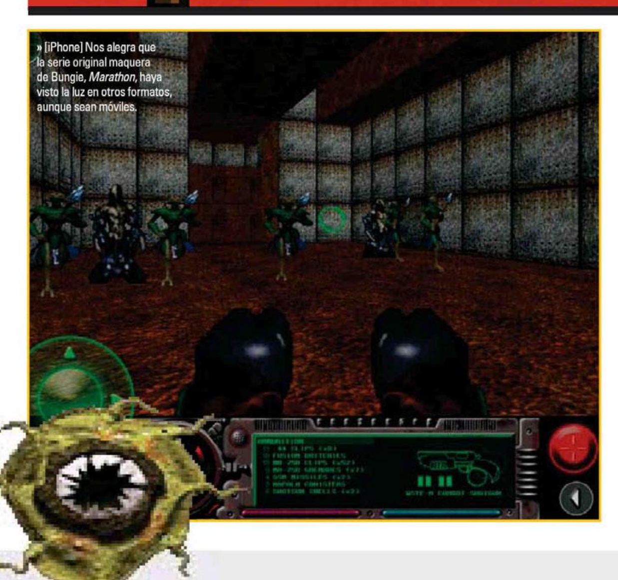
Todavía estamos esperando un pegatiros subjetivo que vaya más allá de *Half-Life 2* (los *Portal* son *otra cosa*). Puede que la narrativa no sea tan cercana como en el original, pero a cambio ofrece un recital: cada nivel es un juego distinto, un tour de creatividad sin límite, un manual de Así Sí. Cada uno.

SWAT 4
■ 2005 ■ PC

Cuando los pegatiros militares presumen de realismo recordamos dos títulos por encima de todas las cosas: el primer *Operation Flashpoint*, y este *SWAT 4*, capaz de convertir un juego durísimo de polis al límites en una inesperada serie de televisión. Tan tenso como bien escrito, estiró los límites del género.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
■ 2007 ■ MULTI

Pese a que las decisiones mecánicas de los *COD* nos ponen muy nerviosos, *Modern Warfare* se las apañó para reírse de sus propias imposiciones y ofrecer escenas que, incluso hoy, siguen sacándonos el suspiro de "¿de verdad ha pasado eso?".



» [iPhone] Nos alegra que la serie original maquera de Bungie, *Marathon*, haya visto la luz en otros formatos, aunque sean móviles.

los 90 ha probado alguno de sus WAD modificados, desde el excelente *Aliens* hasta los demonios que gritan "¡Jarl!".

Esta democratización del diseño también ha llegado hasta nuestros días, pariendo incluso algunos de los títulos más importantes de los años venideros: *Counter-Strike, Team Fortress, DayZ, Killing Floor, Dear Esther, The Stanley Parable*... Todos vienen de *Doom* que, si bien no *inventó* el concepto de crear tu propio juego basándote en uno preexistente, sí que le descubrió al mundo que el videojuego no tenía por qué ser un cartucho cerrado que no llegase más allá de las intenciones de sus diseñadores. Cambió el *quién hace los juegos*. Para siempre.

Si hay un hombre que puede explicar bien el impacto de esa tradición es Dean Hall, el creador de *DayZ*: "*Doom* fue uno de los primeros juegos de PC que modifiqué (el primero fue *UFO: Enemy Unknown*)", rememora, "Casi todo lo que hacía en *Doom* era jugar al multi, así que empecé por ahí, creando niveles para poder jugar con mis amigos del instituto en la sala de ordenadores, durante la comida."

"Quizás soy demasiado joven para señalar el impacto que los WAD de *Doom* y el modding en general tuvieron sobre la industria, pero sí sé que para mí apareció en el momento justo. Se trataba de un juego ubicuo que tenía un método muy sencillo para diseminar tus propias creaciones, en un momento en el que mi instituto tenía ordenadores nuevos y acceso a Internet. Todo el mundo quería jugarlo, y eso implicaba que tenía una audiencia cautiva esperando un nuevo nivel de *Doom* cada semana: uno que con suerte sería mejor que el anterior".

En 1994, *System Shock* fundió con inteligencia elementos roleros con ▶







DUKE NUKEM 3D
■ El canto del cisne de los FPS basados en sprites. *DN3D* no envejecerá nunca, y su secuela *Duke Nukem Forever* nunca entendió por qué.

GOLDENEYE 007
■ Rare fue el primer estudio en desmentir un tópico: las consolas no pueden ofrecer buenos pegatiros. Y aquí estamos hoy.

SYSTEM SHOCK 2
■ Uno de los juegos más influyentes y malditos de todos los tiempos: *SS2* demostró que los géneros son porosos

QUAKE III: ARENA/ UNREAL TOURNAMENT
■ El Madrid-Barça, el Sega-Nintendo de los duelos online y la confirmación de que el mundo había cambiado: hacia el online, sin remedio.

1994 · 1995 · 1996 · 1997 · 1998 · 1999

QUAKE
■ id llamó a la puerta del cielo por tercera vez: con un juego eterno e imprescindible que nos hizo creer en lo poligonal, a golpe de NIN.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX
■ No fue el primer FPS táctico, pero *Rainbow Six* ayudó a popularizar la idea de que no todo es descerebre y cabalgata de las valquirias: pensar también mola.

HALF-LIFE
■ Cuando uno se plantea Steam, el éxito de Valve, su forma de ir a contracorriente y triunfar, sólo hace falta mirar a *Half-Life* para entenderlo todo.






» [PC] Cuando la id de los 90 estornudaba, el resto del mundo se contagiaba de algo bueno. De *Quake*, por ejemplo, aún no nos hemos curado. Ni ganas.

¿SABÍAS QUÉ...?

1 *Wolfenstein 3D* apreció en 1992 y, aunque no fue el primer FPS, marcó las pautas para los siguientes 22 años. El género se mide por sus referentes.

2 Apenas un año y medio, id Software soltó un infierno sobre un mundo desprevenido: *Doom* señaló el camino para *todos* los videojuegos posteriores.

3 Otra cosa que trajo *Doom* consigo fueron primitivas LAN parties y la idea de que jugar conectado con otros era mucho mejor que hacerlo solo: el videojuego había descubierto el sexo.

4 id Software, otra vez, decidió que si había que jugar con polígonos había que hacerlo bien. El resultado fue *Quake*, en 1996, elprimer título que nos consoló ante el apocalipisis de los sprites.

5 3D Realms enterró los citados sprites ese mismo año con *Duke Nukem 3D*, el último gran juego de disparos con bichitos dibujados a mano. Pero tan, tan inferior a *Quake* que ya no cabía ninguna duda sobre el futuro.

6 Un año después, Rare inventó el FPS digno de consola con *GoldenEye 007*. Y demostró que ciertos juegos pueden ser mejores que la licencia que les hizo existir.

7 El pegatiros de 1998 debería haber sido *Unreal*, con su motor y su cascada inicial... Pero Valve se las apañó para tunear el motor de *Quake 2* y dar a luz a *Half-Life*.

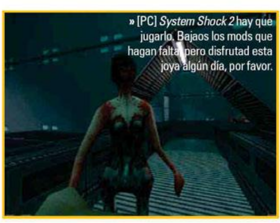
8 Nuestro Efecto 2000 favorito se llama *Deus Ex*. Que junto a *Thief* y otros amigos demostró que la vista subjetiva daba para hacer cosas diferentes.

9 *Half-Life 2* aparece en 2004 y trae algo llamado Steam debajo del brazo. Qué pesados en Valve, todo el rato cambiando el mundo.

10 *Call Of Duty 4: Modern Warfare* llega en 2007, inspirando más clónicos que *Doom* en su día.




» [PC] La avalancha de clónicos de los 90 nos dejó chorradas adorables, como *Blood*, tan idiota como ultraviolento.


» [PC] *System Shock 2* hay que jugarlo. Bajaos los mods que hagan falta, pero disfrutad esta joya algún día, por favor.

“Sacar Wolfenstein, Doom y Quake seguidos es como ganar la NBA tres años consecutivos.”
George Broussard

▶ el armazón de los FPS; mientras que el *Marathon* de Bungie enriqueció el multijugador con modos que hoy nos resultan habituales -como el rey de la colina-; y Betheda aprovechó su licencia de *Terminator* de 1995, *Future Shock*, introdujo la vista de ratón y el mundo modelado completamente en 3D como características por defecto... Un año antes de la salida de *Quake*.

Pero, en 1996, *salió*. Por tercera vez consecutiva, id amplió los límites del género, transformó la faz del videojuego para siempre y, por no variar, lo hizo reaprovechando casi todo lo que ya existía en vez de inventar algo totalmente innovador. George Broussard lo deja claro: "Nadie en todo el planeta podía competir con id entre 1993 y 1996. Sacar *Wolfenstein*, *Doom* y *Quake* de forma consecutiva es como ganar la final de la NBA tres años seguidos, algo para la leyenda".

Quake consiguió combinar un mundo de polígonos funcionales con la velocidad y el diseño inteligente de *Doom* (muy inteligente, considerando que ahora tenían que pensar también en vertical, algo que incluso hoy se ve poco en juegos 3D) y lo envolvió todo con uno de los multis online más intensos de la historia. *Quake* ofreció, por tercera vez, algo que los jugadores no sabían que querían, pero que terminó siendo indispensable para ellos.

Al mismo tiempo, 3D Realms lanzaba *Duke Nukem 3D*, una mezcla entre acción cabestra y humor de brocha de 900 kilos. Le preguntamos a Miller por qué fue un juego tan relevante, sobre

2000 — DEUS EX
■ Mientras el resto del mundo se entregaba a las mieles del online sin complicaciones, IonStorm ofreció atmósfera, libertad y madurez.



2001 — HALO: COMBAT EVOLVED
■ ¿Habría durado Xbox tres generaciones sin el apoyo del Juego que lo Cambió Todo? El mundo hoy sería muy distinto sin la saga de Bungie.

2002 — METROID PRIME
■ Retro Studios reinventó dos géneros con un sólo título, posiblemente el que más echamos de menos en su catálogo.

2003 — PLANETSIDE
■ *PlanetSide* llegó demasiado pronto y con el motor cargado de revoluciones. Hasta *Destiny* tiene una deuda con él.

2004 — HALF-LIFE 2
■ La segunda entrega de las aventuras de Freeman es un dios sentado en un trono olímpico esperando que alguien llegue a su altura.

2005

2006

2007 — BIOSHOCK
■ *System Shock* resucitó de la manera más inesperada y estética en esta aventura submarina.

2007 — CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
■ Tal vez el último juego en conseguir el equilibrio perfecto entre una campaña interesante y un online indiscutible. *Modern Warfare* marcó el ritmo y todos seguimos bailando a su son.

todo teniendo en cuenta su inferioridad respecto a *Quake*. Nos contestó con una lista: "Primer FPS con un editor de niveles de salida. Primero con un protagonista con personalidad y diálogo propios. Primero en ofrecer localizaciones realistas con las que el jugador podía identificarse. Primero con armas realmente originales. Primer FPS con sentido del humor. Y con escenarios interactivos. Primer FPS con su propio lenguaje de script, accesible a cualquier jugador. Vamos, que creo que *Duke Nukem 3D* fue un hito: cualquiera que lo jugara en su momento entendió su importancia real".

Por entonces, la idea de un FPS en consola era poco menos que una aberración de controles nefastos y sensación general de desarraigo en máquina ajena. Hasta que el estudio británico Rare se puso a adaptar a James Bond para Nintendo 64 en 1997. Karl Hilton, ahora en Crytek UK, nos lo explica: "Al principio no estábamos seguros de si podríamos dotar al juego de libertad total de movimiento, así que nos fijamos en juegos sobre raíles como *Virtua Cop* o *Time Crisis*. Hasta que decidimos que haríamos un FPS de verdad y empezamos a jugar al multi de *Doom*".

Es decir, la influencia de *Doom* es la causante directa de *GoldenEye 007*, juego imprescindible tanto para N64 como para la fama del catálogo de Rare. Que, a su vez, influiría para crear *Halo* o *TimeSplitters*, responsables directos de que el FPS consolero sea hoy el rey de la colina del videojuego.

Semejante cruce de influencias se debe también a que es un género donde todo el mundo intentó algo, un tráfico de ideas constante en el que todos los estudios gravitaban sin tregua entre cualquier tendencia que funcionase... Algo que resulta evidente al ver cómo la moda de juegos de la Segunda Guerra Mundial dio paso a la invasión del pegatiros militarista contemporáneo desde que salió *Call Of Duty 4: Modern Warfare*.

Hasta uno de los pilares del mundo empezó con la senda del "yo también quiero": *Half-Life*. Sí, uno de los 10 juegos más importantes de los últimos 20 años también empezó su andadura como un copión de ideas ajenas. Marc Laidlaw lo desvela: "Pretendía seguir la estela de *Quake*, su antecesor más cercano, aunque el entorno recordaba mucho más a *Doom*, claro. Todos los diseñadores de niveles se habían destetado con *Doom* y *Duke Nukem 3D* y, cada vez que se mencionaba la idea de diseñar entornos interactivos atractivos para generar caos emergente, aparecía el nombre de *Duke*".

Uno de los grandes cambios que trajo *Half-Life* fue el énfasis en una presentación más cinematrográfica, y un enfoque más potente en la historia respecto al resto de FPS. Mientras el resto de juegos se centraban en la balacera de las cinco y media, *HL* apostaba por menos laberintos, más pausas, menos puzles y más ganas de contar una historia, aprovechando ▶

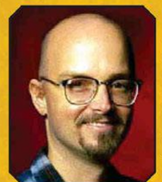


» [PS2] id decidió que la mejor forma de reinventar *Quake* tras la floja segunda entrega era lanzarse a la piscina del online. Y de qué manera: *Arena* era un infarto sin fin.


» [PC] *Unreal* fue un logro técnico descomunal en su momento, pero como juego no ha envejecido ni la mitad de bien de lo que nos gustaría.

LA GRAN ENTREVISTA

Marc Laidlaw revisa *Half-Life* para nosotros



¿Por qué cambiaron los planes para *Half-Life* durante su desarrollo?
Cuando entré en Valve, los planes que tenían para el juego eran muy ambiciosos. Gabe hablaba de la posibilidad de incluir cinemáticas durante el juego, pero en cierto momento nos plantamos y revisamos lo que teníamos. Y nos dimos cuenta de que no estábamos ni mucho menos cerca de hacer lo que la gente esperaba de nosotros. Sabíamos que no podíamos hacer otro juego de pasillos y monstruos en armarios. Juegos como *Unreal* o *SIN* prometían una durísima competencia, así que decidimos que, si queríamos destacar, más nos valía reinventar nuestro juego. Con lo que unos cuantos nos encerramos (el origen de la 'cábala de Valve') y reinventamos todo desde cero. Preservamos parte de lo que ya habíamos hecho, pero repensamos cada pulgada en conjunto, en vez de repartir cada nivel entre los diseñadores y que cada uno trabajase por su cuenta.

***Half-Life 2* todavía sigue en la cumbre del imaginario colectivo. ¿Por qué?**
No sé por qué ha sobrevivido a la tecnología que lo engendró. Me cuesta revisarlo, a nivel personal. En mi memoria sigue siendo algo bello, pero cada vez que lo veo doy un respingo. Con orgullo, pero salto igual. Creo que parte de su encanto es que introdujimos aposta esas cosas que hacen que, incluso cuando te has pasado el juego te sigas haciendo preguntas, sigas pensando en sus misterios.

¿Cuál fue tu primer FPS?
Doom me mareaba y *Quake* aún no existía, así que mi primer FPS fue el *Heretic* de Raven. Sí, era *Doom* con envoltorio de fantasía, pero su mundo de pesadilla me atrapó y sigue siendo un lugar extrañamente real en mi memoria. Y eso que estaba harto de la fantasía cuando lo jugué, no quería leer otro libro ni ver más películas con los estereotipos del género... Pero el juego se cargó mis cínicas defensas.


» [PC] El primer *Half-Life* dio tantos pasos de gigante dentro del género que tardamos años en darnos cuenta de todo lo que había hecho.

LEFT 4 DEAD
■ Turtle Rock Studios demostró que hay un lugar en el mundo actual para *Gauntlet*. Vestido de zombis y contado en primera persona.



2008 — 2009 — 2010 — 2012 — 2013 — 2014




BORDERLANDS
■ Gearbox Software reinventó *Diablo* a golpe de armas y uno de los onlines menos intrusivos del mundo. Su secuela es una de las bellas artes.

CALL OF JUAREZ: GUNSLINGER
■ Existen dos western que merecen la pena en el mundo de los videojuegos. El primero es *Red Dead Redemption*, y el segundo este retorcido FPS.

TITANFALL
■ Respawn Entertainment decidió reinventar el online competitivo añadiendo el ingrediente perfecto: mechas de seis metros de altura.

Guía Definitiva

¿CUÁLES SON LAS BASES DEL PEGATIROS PERFECTO?

El arsenal indiscutible para montar la mejor matanza subjetiva

CABRONAZOS
■ Los malos te definen. Si los enemigos no te provocan odio, miedo, asco y adrenalina, no pierdas el tiempo y carga el *Duck Hunt*.

IDENTIDAD PROPIA
■ *Borderlands 2* no es el FPS más avanzado del mercado, pero supo diferenciarse muy bien de los mil pegatiros militaristas de pinta clónica.

ÁBRELO AL MUNDO
■ Títulos como *Dishonored* han demostrado que la acción subjetiva para un jugador todavía tiene su sitio, pero el éxito pertenece al online.

DIOS BENDIGA LA PRECISIÓN
■ Jugadores de consola: os queremos, pero todavía no hemos encontrado nada tan instantáneo o satisfactorio como apuntar con un ratón.

¡FUEGO A TOPE!
■ Nuestro manifiesto futurista reza que el gemido de una BFG-9000 cargando plasma es más bella que la Capilla Sixtina. Menos Arte, más Armas Gordas.

DAME ALGO QUE HACER
■ Puede que las misiones de "seguir a un tipo" de *Call Of Duty* sean los espaguetis con tomate del diseño de niveles, pero al menos te dan un objetivo.

50 AMMO 72% HEALTH 2 3 4 5 6 7 ARMS 77% ARMOR BULL 50 / 200 SHEL 0 / 50 RCKT 50 / 50 CELL 0 / 300

▶ las lecciones aprendidas de títulos como *System Shock* y *Terminator: Future Shock* para propulsar el género hacia una nueva y atrevida dirección.

Se trataba de un enfoque que dejó alucinado a más de uno. John Romero, por ejemplo, no vio venir el rumbo que abrirían *Half-Life* y sus sucesores: "Creí que los FPS seguirían siendo veloces. Que seguirían siendo mapas llenos de profundidad y exploración. No vi venir la cobertura como sustituta de la habilidad al desplazarse".

Este ritmo más pausado tuvo incluso más peso a la hora de diseñar *System Shock 2* y *Deus Ex*, que se convertirían en las grandes figuras -de diseño, si no de ventas- de 1999 y 2000, respectivamente. Ambos juegos buscaron el acercamiento definitivo entre rol y pegatiros, y Warren Spector, en concreto, se siente orgulloso del respeto que su hijo ha generado con los años: "Tal vez me paso de autohalago hacia el equipo de *Deus Ex* y hacia mí mismo, pero desde que salió las palabras Elección y Consecuencia se pusieron de moda en el sector y he visto muchísimos juegos desde entonces que intentan explotar las ideas jugables que planteamos con *Deus Ex*. Si la influencia es sinónimo de importancia, *Deus Ex* es importante".

Ya en 2004, Valve sacó una cosita sin importancia llamada *Half-Life 2*. ¿Provocó las mismas reacciones que el original? Volvemos a pedirle opinión al padrino del género, Romero: "*Half-Life 2* es el pegatiros subjetivo más alucinante que he jugado en toda mi vida".

Half-Life 2 es una tesis sobre la excelencia en el diseño de juegos: cada aspecto, cada elemento singular del juego contribuye a crear un juego básicamente perfecto, desde el más pequeño diálogo hasta el último remache de sus escenarios. Lleva diez años en la calle y nadie se ha acercado siquiera a sus logros. No exageramos: simplemente describimos una realidad.

Eso no significa que el progreso del género acabase ahí, como demostró *Call Of Duty 4: Modern Warfare* en el más próximo 2007, cuyo impacto tardó meses en hacerse evidente. Con sus peros, no ha habido un juego desde entonces que haya cambiado tanto el panorama del sector -incluyendo a nivel económico-, y es justo situarlo en las mismas alturas que *Half-Life*, *Quake* y *Doom*: revolucionarios de todo el videojuego en conjunto, no sólo de su género.

» [N64] *GoldenEye* sirvió para demostrarle al mundo que era posible adaptar un género pecero a consola. Y bien.

» [PC] *Rainbow Six* consiguió destilar la esencia tensa de los juegos por turnos para un pegatiros diferente.


» [Xbox] ¿Fue más importante *Halo* para Xbox de lo que fue *FF VII* para PlayStation? Creemos que sí.

"Creo que es esencial que la industria se sacuda la complacencia y la pereza que rodean al género"
Karl Hilton

George Broussard señala uno de los impactos más evidentes de *COD 4:* el triunfo del online como algo sencillo y accesible: "No puedes competir con la sencillez con la que se entra y se sale de una partida online en un FPS de consola, ni con la experiencia social que lo rodea. La gente olvida a menudo lo terrible que resultaba jugar online en PC para alguien no acostumbrado. Hay una razón por la que cada *Call Of Duty* vende 20 millones de unidades: lleva la sencillez de la consola al juego online".

Esta perspectiva contemporánea del género se ha alejado del juego abierto y emergente, de la exploración de mecánicas, y Warren Spector (con sus *Deus Ex*, *Thief* y *System Shock* a sus espaldas) razona el por qué: "Los costes actuales son tan elevados, los equipos tan grandes y los riesgos tan desmesurados que, la verdad, no puedes cabrearte con los editores y desarrolladores por jugar sobre seguro, repitiendo esquemas convencionales con gráficos más elaborados. Si quieres ver innovación, tienes que irte a la escena indi. Y al menos *existe* una escena indi hoy. Hace diez años no teníamos nada de eso".

Pero eso no significa que esté de acuerdo con la situación actual de la industria: "Se está volviendo aburrida. Parece que todo el mundo recicla las mismas viejas ideas. Lo único que me atrae de este período es la tendencia de los últimos cinco-diez años de transformar el género en un deporte. Tal y como funcionan los multi de hoy, tienes que fijarte en el deporte profesional como modelo, no en los juegos en sí".

Es intención deportiva es ya una realidad: *Call Of Duty* cuenta con cientos de torneos por todo el mundo, repartiendo buenas cantidades en premios y atrayendo a miles de jugadores ansiosos de ganarse la vida machacándose entre ellos en escenarios virtuales. Por suerte, el mundo no se ha olvidado de los jugadores offline, como demostró el otro éxito de 2007: *Bioshock*, heredero espiritual de *System Shock 2*.

Aunque despojado de las complejidades de su antecesor, *BioShock* demostró a los encorbatados que todavía había pasta que exprimir en el universo monojugador, y que los jugadores no eran unos monitos dependientes a los que hubiese que simplificar todo por defecto. ¿Salvó el juego al FPS clásico? No, ni de lejos. Pero al menos inyectó la suficiente adrenalina para evitar el paro cardíaco y abrir la puerta a joyas como *Dishonored* o el nuevo *Wolfenstein*.

El pegatiros subjetivo tiene una historia riquísima y, si miramos bien, un futuro igual de atractivo. Karl Hilton vaticina que "con la llegada de visores de RV como Oculus Rift y Morpheus, la oportunidad de sumergir a los jugadores en mundos más creíbles sólo puede ir a más. Dicho esto, creo que es esencial que la industria del videojuego se sacuda la complacencia y la pereza que rodean al género. Necesitamos que aparezcan nuevas experiencias en el FPS, que nos ofrezcan más libertad en sus entornos, mundos más variados -realistas o fantásticos- en los que jugar y es básico que haya algo más que hacer que el mero disparar/recuperar/potenciar/reventar cosas. La gente se aburre si no le ofreces algo nuevo con cierta regularidad".

Pero el futuro del género está también en los guiños al pasado de una generación de desarrolladores que quieren homenajear o regresar a esos clásicos, incluso a los que nunca consiguieron definir nada: *Shadow Warrior*, *Rise Of The Triad*, *Serious Sam*, *Bulletstorm*... Son sólo algunos ejemplos de ese retorno a las esencias *romerianas*, a la actitud de *Duke* y el amor por La Chorrada noventera. Menos simuladores multimillonarios de una siesta de Michael Bay y más ganas de llevar la irreverencia al otro lado del gamepad. Scott Miller lo ve con buenos ojos: "Los juegos se han vuelto tan complicados que hay un hueco para lo simple. Amo los 90 y su falta de complicaciones. Y también los juegos modernos: creo que hay sitio para que ambos convivan". *


» [Xbox 360] Puede que *Bioshock* renunciase a las complejidades de *System Shock*, pero tuvo sus logros.

¿HA VISTO A ESTOS JUEGOS?

Nuestros desaparecidos en acción favoritos.



NO ONE LIVES FOREVER

No One Lives Forever tenía clase, groovy, suavidad pop, humor loco y, más importante: vaya dos juegazos. Lo que añoramos a Cate Archer no lo sabe nadie.



QUAKE

Ni siquiera Raven Software pudo salvar *Quake* tras su cuarta entrega de 2005. Ojalá Bethesda se dé cuenta de que tiene a la gente ideal para retomar la serie: MachineGames.



HERETIC

Uno de nuestros herederos de *Doom* favoritos, este pegamagias subjetivo descarriló con *Heretic 2* en 1998, y todavía esperamos que alguien recoja sus ideas.



JEDI KNIGHT

Echamos de menos *Jedi Knight* porque era extraordinario, aunque su condición de pegatiros desaparecía en cuanto cogíamos un sable de luz. Y no, Disney no lo traerá de vuelta nunca.



STRIFE

John Romero lo explica mejor: "El FPS más infravalorado es *STRIFE*. Es una mezcla perfecta de acción subjetiva y narrativa rolera. En serio, encuentra una copia y juégalo: lo *amarás*".



SWAT

Ahora que Irrational Games ha pagado el precio del desastre que fue *Bioshock Infinite*, lo tenemos difícil para ver un *SWAT 5*. ¿Podrá *Rainbow Six: Siege* llenar su hueco?



HALF-LIFE 3

Cada día nos levantamos de la cama y miramos al horizonte, hacia las oficinas de Valve, esperando que algún día Newell y los suyos se dignen a confirmar la existencia de *HL3*.



ASÍ SE HIZO... theme

¿Palmas sudorosas, Complejo Real, un corazón roto? ¿Ha sufrido usted una exposición prolongada a la luna? Le aconsejamos una visita rápida a Theme Hospital



LOS DATOS

» **EDITOR:** ELECTRONIC ARTS
» **DESARROLLADOR:** BULLFROG PRODUCTIONS
» **LANZAMIENTO:** 1997
» **PLATAFORMA:** PC, PSX
» **GÉNERO:** SIMULADOR DE GESTIÓN

Mark Webley fue el diseñador de *Theme Hospital*, con la complicada tarea de crear un éxito a la altura del superventas *Theme Park*.



Los hospitales son, casi siempre, el peor sitio del mundo para estar, ya sea como enfermo o como acompañante: jóvenes perjudicados, parientes enfermos, fluidos y carnes de las que no nos ponen, miedo a la muerte estilo imperio, mal rollo. A no ser que se trate de *Theme Hospital*, el segundo intento de Bullfrog de petarlo en los juegos de hacerse rico tras el increíblemente exitoso *Theme Park*, capaz de convertir toda esta miseria en cachondeo y simol... Perdón, libras. Y eso que Mark Webley no estaba muy convencido al principio. A pesar de que Molyneux le había escogido para liderar la secuela de *Park*, y de que él mismo había elegido el nombre de una serie de títulos que el fundador de Bullfrog había anotado en una pizarra, la investigación previa al juego le desanimó bastante. Tanto él como el grafista principal, Gary Carr, se tiraron horas recorriendolos pasillos del The Royal Surrey County de Guildford, comiendo en la cafetería del hospital mientras buscaban inspiración a la desesperada.

"Pero lo único que descubrimos es que los hospitales son la cosa más sosa del mundo" recuerda Mark. "Suelos de baldosa, paredes aburridas, un mostrador de vez en cuando y una máquina expendedora. Estábamos perdiendo el tiempo". Querían llegar más allá, y escribieron al hospital para preguntar si les podían enseñar el interior, pero las negociaciones no fueron a ninguna parte. "Nos pedían un porcentaje de los beneficios del juego, algo que ni en broma iba a pasar porque ni siquiera sabríamos si llegaría a tenerlos, y nos cabreamos bastante", prosigue.

Por suerte, otro hospital, el Frimley Park, les recibió con los brazos abiertos. "Nos dieron un tour, vimos de todo y fue genial", recuerda Webley. "Incluso nos dejaron ponernos la bata verde y presenciar una operación". Algo para lo que Carr no estaba preparado: se desmayaba hasta viendo su propia sangre, así que contemplar una operación en la que "el tío estaba bocabajo y le estaban drenando sangre del cuello y estaba todo lleno de fluidos y ruido" no le hizo ningún favor a su estómago. Los dos creadores estaban haciendo tanto ruido que el cirujano ordenó: "sacad a esos putos idiotas de aquí". Que les dio igual, porque ya habían visto más que suficiente. "Recuerdo que una mañana vimos una operación de médula espinal, que ya de por sí fue bastante chungo, y entonces nuestro guía asignado nos dijo 'oye, si queréis podemos bajar a la morgue después de almorzar'", explica Carr, estremeciéndose al recordarlo. "Y ahí ya decidimos parar, y que el juego necesitaba otro enfoque".

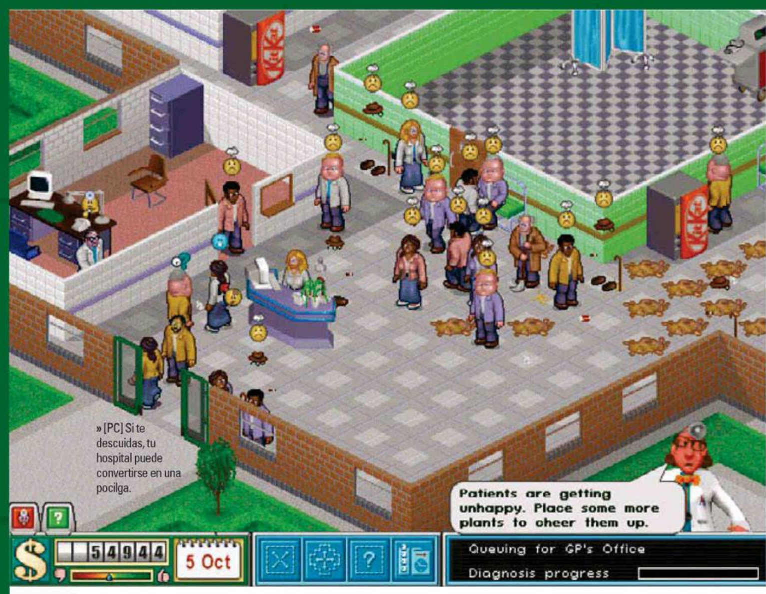
"Sí, por entonces nos dimos cuenta de que no deberíamos hacer algo demasiado realista", prosigue Webley. "Aunque era nuestra meta original, Gary pensaba que en vez de eso deberíamos inventarnos enfermedades, así que hablamos con todo el estudio y el equipo y votamos tirar por ahí. Supongo que tratar con tanta enfermedad es macabro y horrible y, mirando atrás, tuvimos la idea correcta. Y así fue como empezamos a imaginarnos enfermedades inventadas".

El equipo tampoco quería tomar una posición política ("siempre ha habido, y posiblemente siempre exista, la sensación de que no están haciendo un buen trabajo con la Seguridad Social", explica Webley. "Ese tipo de historias de gente abandonada en camillas por los pasillos esperando que alguien les opere"), pero querían que el juego fuese un reto. Se aseguraron de que siempre hubiese algo que hacer, que siempre hubiese otra emergencia esperando ▶

> **"Vimos como operaban a un tío que estaba bocabajo y le sacaban sangre y cosas del cuello con un ruido terrible"**
> Mark Webley



HOSPITAL



» [PC] Si te descuidas, tu hospital puede convertirse en una pocilga.

BULLFROG: LO MEJOR

POPULOUS
SISTEMA: VARIOS
AÑOS: 1989

SYNDICATE
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1993

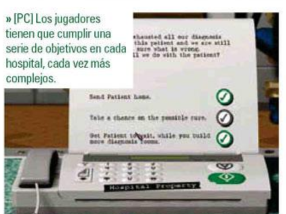
THEME PARK (PANTALLA)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1994

Webley, por su parte, tenía la tarea de dirigir el projecto a pesar de que no tenía mucha experiencia dirigiendo juegos nuevos: toda su experiencia en Bullfrog era al frente del equipo que se encargaba de realizar ports para otras plataformas. Y Molyneux no tuvo nada que ver con el juego -"estaba muy ocupado con *Dungeon Keeper*", explica Carr-, pero las ideas fluían. "Pretendíamos hacer el juego con cuatro períodos temporales diferentes", cuenta Carr, exponiendo una idea que todavía necesitaría muchas revisiones durante el desarrollo.

Mark Webley y Gary Carr decidieron que el mejor enfoque pasaba por eliminar cualquier vestigio de realismo, con lo que los gráficos se diseñaron con una estética deliberada de dibujo animado. El juego también se distanció del modelo de la Seguridad Social: *Theme Hospital* sería un título en el que el beneficio jugase un papel importante, donde los jugadores pensasen en la salud como un negocio. Un buen gestor sería capaz de ascender en el juego y trabajar en hospitales cada vez más grandes y desafiantes (cuyos nombres venían de ordenadores famosos de películas y cómics). En cada caso, la idea era empezar cada hospital desde cero, dejando en manos del jugador el aspecto general del edificio y la elección de sus empleados, de cuya formación y personalidad dependería el trato a los pacientes.

"Las ideas iban y venían", cuenta Webley. "Teníamos una idea aproximada de lo que queríamos hacer con el juego y nos venía bien que perteneciese a un género que yo disfrutaba mucho como jugador, pero lo más importante es que *Theme Hospital*, igual que *Theme Park*, no trataría sobre como funcionaba de verdad un hospital: sino sobre cómo imaginaba la gente que funcionaba un negocio así".

El reducido equipo (que, irónicamente, ▶


» [PC] Los jugadores tienen que cumplir una serie de objetivos en cada hospital, cada vez más complejos.


» *Theme Hospital* tiene un aspecto único, y Gary Carr es el culpable.

▶ a la vuelta de la esquina. Ya fuese una inspección, la visita de un VIP, guardias que se complican, pocos lavabos, un tío de mantenimiento que pierde el control, la temperatura de la sala de espera o un helicoptero que te trae de golpe 15 víctimas de un accidente, la idea es que siempre estuvieses haciendo malabarismos.

Para ayudar con la tarea de equilibrar lo real y lo ficticio, contaban con el periodista y escritor James Leach, que había colaborado con todo tipo de revistas, desde *Amstrad Action* o *Your Sinclair* hasta *Amiga Format*. Molyneux le había traído para cubrir *Theme Park* y la pareja almorzó junta para hablar sobre el juego. "Mientras hablábamos, le sugerí una serie de juegos que serían divertidos para un sim de gestión", cuenta Leach. "Recuerdo mencionar una mina o una cantera, una prisión y un hospital. Estaba entusiasmado con las ideas de la prisión y el hospital y me pidió que pusiese esas ideas por escrito y se las mandase. Y no tuve respuesta".

Pero, pocos meses después, Bullfrog contrató a Leach, que se incorporó al equipo de nuestros dos héroes de la medicina, todavía dándole vueltas a las etapas iniciales de *Theme Hospital*. Para el grafista Carr, la cosa era todavía más complicada: había abandonado Bullfrog para trabajar una temporada con los Bitmap Brothers, convencido de que *Theme Park* no funcionaría. Y, cuando volvió, pensaba que le asignarían al equipo de *Dungeon Keeper*. "Me gustaba mucho la idea de ese juego, así que me tragué mi orgullo y volví", cuenta. "No hacía más que preguntarle a Peter sobre el juego. '¿Cuándo empezamos?', y cosas así. Y Peter sonreía y me decía que pronto. Hasta que por fin me soltó la cruda realidad: yo no iba a trabajar en *Dungeon Keeper*, sino en la secuela de *Theme Park*, en algo llamado *Theme Hospital*. ¡Genial! ¡Una secuela del juego que hizo que dejase Bullfrog la primera vez!". Pero en vez de despedirse otra vez, se quedó a bordo.

HUMOR GUARRO

Adrian Moore y los sonidos de pedos

El encargado de sonido de *Theme Hospital* fue Russell Shaw, pero uno de sus empleados, el joven diseñador Adrian Moore, aportó uno de los grandes efectos de sonido del juego. Moore venía de terminar los efectos de *Syndicate Wars*, y se lo pasó en grande con el humor escatológico de *Theme Hospital*.

Moore contaba con una pila de efectos, con cientos de CDs, y el programa *Sound Forge* para editarlos. Algunos de los que aparecen en el juego no tenían modificaciones, como el sonido de las bolas de billar chocando. Pero otros, como las máquinas médicas, requerían de soluciones más creativas. "Combiné un elevador hidráulico con una batidora eléctrica para crear una máquina única. Pero cuando llegó el momento de meter los sonidos del cuarto de baño, me vino la inspiración".

Los sonidos de pedos venían de una cinta digital 'el DAT de pedos' que Moore había grabado cuando trabajaba en un estudio de música con bandas como T'Pau, Prefab Sprout o Seal. Tanto el porductor como el ingeniero de sonido como él mismo solían 'soltarse' durante la noche, y Moore grabó en plan de broma las competiciones de pedos. Hasta que llegó *Theme Hospital* y pudo usar la cinta. "Edité los mejores y más potentes pedos que pude encontrar en ella, e hice que las personitas del juego inmortalizasen para siempre mis pedos. Me hace feliz saber que la gente los ha oído".

> **"¡Genial! ¡Una secuela del juego que hizo que dejase Bullfrog!"**
> Gary Carr, cuando se enteró de que no iba a trabajar en Dungeon Keeper.


» [PC] Los pacientes quieren seguir con vida, y los empleados quieren más dinero.

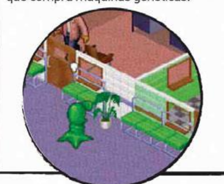

» [PC] El juego se aleja de la Seguridad Social para presentar la sanidad como un chollo privado.

"¡NECESITO UN MÉDICO!"

Repasamos las enfermedades de Theme Hospital

ADN ALIENÍGENA

■ Los aliens aparecen en los últimos niveles y, si no les pones freno, intentarán conquistar la ciudad, así que compra máquinas genéticas.



CABEZA HINCHADA

■ Oler queso y beber agua de lluvia provoca estos efectos. Hace falta pinchar la cabeza y volver a inflarla como un globo.



HUESOS ROTOS

■ Piernas, brazos y cabezas hechos cisco en una de las pocas enfermedades "reales" del juego. Escayola y paciencia.



VENTOSIDADES

■ Si comes mucho y corres mucho, acabarás apestando a todos los de tu alrededor con tu tracto intestinal. Se cura en la farmacia.



PELUDITIS

■ ¿Demasiada exposición lunar? Compra la máquina de electrólisis y depila a este romántico no tan incurable.



INVISIBILIDAD

■ La mayor enfermedad que te pueden contagiar las hormigas radioactivas invisibles.Se cura con un líquido de colorines.



GELATINITIS

■ Los pacientes que toman mucha gelatina de postre se convierten en camas de agua humanas. Se cura con maquinaria.



COMPLEJO DEL REY

■ Hace falta un psiquiatra para convencer a este pobre hombre que ser imitador de Elvis no es una buena decisión vital.



RADIOACTIVIDAD

■ Mascar isótopos de plutonio nunca es una buena idea, pero tiene solución en este hospital: una ducha descontaminante.



LENGUA SUELTA

■ Los adictos a las telenovelas desarrollan esta característica física. Se arregla como todo en esta vida: guillotinando.



ADICTOS A SÁLVAME

■ Psiquiatría y paciencia son los únicos elementos que pueden arreglar esta peligrosa enfermedad social. Mejor que escuchen la radio.



CAGALERA

■ Lleva al paciente a la farmacia antes de que te deje el hospital como un parque de perros. Si no le curas, se perderá por el retrete.



HINCHAZÓN IMPREVISTA

■ Hace falta un cirujano para aliviar los terribles dolores producidos por las hinchazones por sorpresa.



TRANSPARENCIA

■ Se dice que chupar las tapas de los yogures hace que la carne se vuelva transparente. Por suerte, tu farmacia puede curar esta enfermedad.



RISA CONTAGIOSA

■ Las comedias de la tele pueden provocar ataques de risa y la molesta repetición de ciertas frases comodín. Solución: psiquiatría



EYECCIÓN GÁSTRICA

■ La adicción a la comida rápida tiene sus consecuencias de cintura para abajo. Hace falta apretarles el ya-tú-sabes para que se curen.



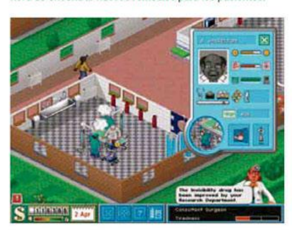
LAS COSIS DE MOLY

Por qué Peter Molyneux querría una secuela de *Theme Hospital*

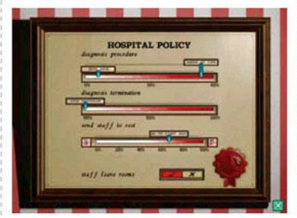


Peter Molyneux no participó directamente en el desarrollo de *Theme Hospital*, pero sí quedó contento con el resultado, y nos explica por qué querría volver a ver algo parecido. "*Theme Hospital* era el siguiente en la lista de nuestra serie *Theme* tras el éxito de *Theme Park* (que vendió más de 15 millones de unidades). Recuerdo que le pedí al adorable guionista James Leach (que también ha escrito *Godus*) un par de ideas para hacer un *Theme* basado en un hospital. El proyecto que tenía entre manos el equipo de Mark Webley consistía en añadir humor a un tema tan serio como el hospitalario. Se tiraron mucho tiempo diseñando la habilidad del jugador de crear salas y lidiar con emergencias, muchas de las cuales eran estas enfermedades tontas, como la cabeza hinchada -que estaba inspirada en una reacción alérgica que tuve yo en la oficina, se me hinchó muchísimo la cara-. Recuerdo insistirles para que implementasen la capacidad del jugador para fabricar sus propios fármacos, pero no pasó el corte. *Theme Hospital* era genial, y EA debería recuperarlo".

» [PC] El Departamento de Investigación es muy útil a la hora de encontrar nuevos remedios para los pacientes.



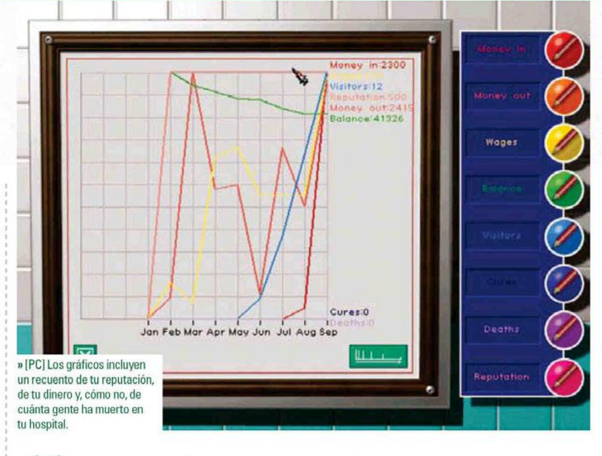
» [PC] ¿Qué sería de un juego de gestión sin un montón de barritas y gráficos que tener en cuenta?



trabajaba en unas oficinas cercanas al The Royal Surrey County Hospital), empezó con ciertas ideas preconcebidas sobre el proceso médico. La gente, pensaban, siempre ve primero al médico de cabecera. "El médico de cabecera hace un diagnóstico aproximado, quizás te pida unos rayos x o un análisis de sangre, cosas así, y luego tienes que volver a visitarle", cuenta Webley. "El flujo de los pacientes y lo que hacían dependía más de lo que nosotros pensábamos que harían, no de cómo se comportarían en la vida real. Para nosotros era importante que actuasen conforme a lo que el público general pensaría sobre su comportamiento".

Para hacer las cosas más sencillas, el equipo se inspiró en *Theme Park*, hasta el punto de cogerles prestado bastante código. Como un editor que había creado Molyneux para facilitar las animaciones, que Webley modificó, rebautizándolo como el Motor de Complejos. El tratamiento de los sprites también era prácticamente el mismo. De hecho, el equipo de *Theme Hospital* alcanzó nuevos hitos en el tratamiento de los sprites, combinándolos con bastante inteligencia. Si, por ejemplo, había un doctor, una silla y un mostrador -tres sprites en total- y el doctor tenía que sentarse en la silla, el juego haría que el médico caminase hasta el punto de entrada del mostrador. Entonces, el motor se encargaría de combinar silla y médico en un único sprite, con sus propias animaciones. Hacía que todo fuese más fácil para los programadores y los grafistas, y le daba fluidez al ritmo de trabajo del juego, aunque el jugador no se enterase de todo lo que pasaba en segundo plano.

Más evidente resultaba el funcionamiento de las reglas. Los jugadores decidirían los avances del proceso de toma de decisiones. "Podías disponer las cosas de tal forma que, si estabas seguro en un 75% de cuál era la enfermedad podías tirar adelante con el tratamiento. Si no, la decisión de qué hacer necesitaría la intervención del jugador", explica webley. "Podías ajustar ese parámetro si no querías complicarte la vida". Del mismo modo, el jugador tenía que decidir el nivel de gasto. "La idea era que sólo contabas con cierto nivel de cosas que podías hacer sin recurrir a ayudas", cuenta Webley. "Podías diagnosticar a mano, o podías comprar una de las máquinas de diagnóstico -cada una más cara que la anterior-, que se ocuparían de los problemas por su cuenta. Podías tener a gente haciendo cola para usarlas, y los pacientes incluso podían morir antes de que llegases a un punto en el que tuvieses claro el diagnóstico".



» [PC] Los gráficos incluyen un recuento de tu reputación, de tu dinero y, cómo no, de cuánta gente ha muerto en tu hospital.

> "Los pacientes pueden morir antes de que tengas un diagnóstico"
> Mark Webley

El juego también le hacía sus perrerías al jugador. "Alguien con una cabeza enorme podía estar infectado o no por la enfermedad de la cabeza hinchada", explica Webley. "Con lo que la cura para esa enfermedad podía no funcionar porque el diagnóstico no era el correcto. La suspensión de la incredulidad permitía que los jugadores tomasen decisiones arriesgadas sobre el tratamiento o el internamiento de los pacientes. Añadía un nivel de complejidad muy interesante al juego".

Para conseguir todo esto, podríais pensar que el equipo no paraba de tener reuniones de desarrollo pero, teniendo en cuenta lo pequeño que era el estudio por entonces, en realidad había pocas reuniones formales. La mayor parte de discusiones sobre el juego se aprovechaban de una novedad en Bullfrog: las mesas de los grafistas y de los programadores no estaban separadas. Hasta entonces, cada grupo había estado separado físicamente, cada uno en una punta de las oficinas, pero juntarles hizo que todo el proceso de desarrollo fuera mucho más fluido. Webley se llevaba al equipo al pub una vez a la semana, bajando un folio con la lista de cosas que quedaban por hacer. "Éramos un puñado de tipos y una chica haciendo un juego y, con que uno de nosotros no quisiese hacer algo, o Carr se negase a ello, bastaba para que eso no saliese en el juego", explica Webley. "Esa forma de trabajar hizo que todos nos sintiésemos responsables de cada parte del juego".

El papel de Leach era inyectar humor al conjunto. "Escribí todo el texto, y empecé a imaginarme las enfermedades,

» [PC] Todavía resulta entretenido contemplar las rutinas diarias de nuestros empleados.



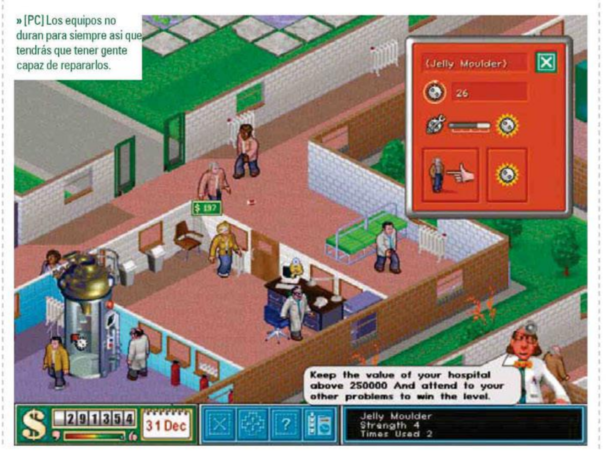
y me lo pasé en grande haciéndolo", recuerda. "Me acuerdo de que tenías que contratar conserjes y construir servicios. Si no lo hacías, la gente se hacía caca por los pasillos. Recuerdo que metí una línea para que tu Asesor te dijese que tenías que construir lavabos, que decía que a la gente le estaba asomando la cabeza de la tortuga. Y se convirtió en un meme dentro de Bullfrog".

Las enfermedades inventadas le dieron personalidad al juego. Tenían pensada una llamada Imitador de Elvis, pero el equipo legal de EA les dijo que no podían usar el nombre de Elvis, ni su aspecto físico, porque los herederos de Elvis no soltaban los derechos. Así que la renombraron como Complejo del Rey. "Teníamos otras cuantas enfermedades que no pasaron el corte", dice Webley. "Magnetismo Animal, por ejemplo, que haría que la gente apareciese en el hospital con todo tipo de perros y gatos pegados al cuerpo, pero tuvimos que descartarla. La idea era crear una máquina que te quitase los animales. Pero me gustaba mucho la enfermedad de la cabeza hinchada, sobre todo la cura: reventar la cabeza y volver a inflarla. La animación consistía en un médico pinchándote la cabeza y tratándola como un globo".

Leach admite que no tuvo que hacer mucho trabajo en términos de horas. Pero también aprovechó ese tiempo libre para pensar y desarrollar unas cuantas ideas locas. También se encargaba de las sugerencias del resto del equipo. "Había famosos visitando el hospital, y me los inventé a todos, pero alguien -creo que un programador llamado Matt Chilton- había dejado nombres falsos para que yo los modificase. Y me quedé un par, porque me hacían gracia. Uno de esos nombres era Aung Sang Soo Kyi, que por entonces era la líder de la oposición de Burma en el exilio. No me molesté en comprobar si el nombre era real o no, simplemente me gustaba y lo mantuve. Y resulta que sí, que existía".

El mayor problema del equipo, sin embargo, era precisamente ese exceso de ideas, muchas de las cuales no pasarían el corte, por razones de tiempo. Una de las víctimas fue esa división del tiempo en cuatro períodos históricos. "Queríamos meter un período futurista, con todo tipo de tecnología, así como hospitales medievales y victorianos", desarrola Webley. "Pero, en retrospectiva, teniendo en cuenta todo el trabajo que nos llevó meter un único período... A lo mejor habría bastado con mantener el mismo tipo de máquinas y cambiarlas cada vez que saltase de época, pero es que no había tiempo. Así que me alegro de que empezásemos directamente con la época contemporánea".

Otra característica que desapareció fue una pantalla en la que el jugador mezclaba distintos productos químicos -acul, rojo y verde- para crear fármacos nuevos con los que tratar enfermedades. "Era una buena idea y un buen sistema, pero no estaba desarrollada al 100% y no encajaba del todo con el resto del juego, con lo que daba la sensación de ser un añadido de segunda", prosigue Webley. El multijugador tampoco llegó al lanzamiento, algo que cabreó a Webley, que no revisó lo bastante el modo: tenía carencias de todo tipo y un montón de bugs. Si hubiesen intentado arreglarlo de partida, el juego no habría salido a tiempo, así que la decisión fue lanzarlo sin dicho modo, que saldría como parche descargable más adelante.



» [PC] Los equipos no duran para siempre asi que tendrás que tener gente capaz de repararlos.

Pero el tiempo no era el único elemento en contra de los desarrolladores: la mayor preocupación era hacer el juego accesible. *Theme Hospital* era complejo y permitía a los jugadoreshacer todo tipo de cambios vía menús. Los jugadores podían decidir qué médicos querían, basándose en el dinero disponible y las necesidades del momento. Y también tenían que tener un ojo puesto en el mantenimiento del hospital y el estatus de sus empleados. El personal se cansaba con frecuencia y necesitaba descansos. Había tanto que hacer que podía dar la sensación de ser un trabajo, no un juego.

Para colmo, había gente que no se tomaba su desarrollo con humor. Mark tuvo que ir a la radio porque los jefes de la sanidad pública se quejaron del juego. "Decían que no deberíamos tratar temas así, que era injusto divertirse a costa del personal sanitario. Si hubiesen jugado, se habrían dado cuenta de que en realidad decía 'mira, llevar un hospital no es fácil, si crees que puedes hacerlo mejor, prueba esto'". Aún así, el juego fue un éxito. Llegó al número uno nada más salir y terminó vendiendo de forma constante hasta alcanzar los cuatro millones de copias. *

URGENCIAS

Los juegos de temática médica para alimentar tu hipocondría.



HOSPITAL TYCOON

A primera vista, este simulador de hospitales parece un cruce entre *Theme Hospital* y un guión de teleserie a lo *Anatomía de Grey*. También tiene enfermedades inventadas, pero el juego es muy fácil, bastante aburrido, y carece del ritmo frenético que te arrojaba a la cara el título de Bullfrog.



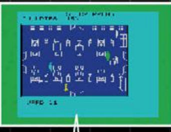
MAD NURSE

Mad Nurse era una bosta de juego tanto en Spectrum como en Commodore 64. Lo era entonces y lo es ahora: no sólo carece de variedad, sino que tiene un mal gusto terrible, dado que aquí los que mueren si lo haces mal son bebés. Para la lista va que chuta, pero no pierdas el tiempo probándolo.



DR MARIO

Vale, es Mario vestido de médico, y no hay hospitales, pero es una de nuestras variantes de *Tetris* favorita. Aquí el fontanero se dedica a lanzarnos pirulas con las que eliminar unos virus bailarines con mucha mala uva. La idea que deja para una secuela de *Theme Hospital* es gloriosa: imagina tratar cada enfermedad con un minijuego.



ST CRIPPENS

St Crippens es el peor hospital del mundo. Y un leve accidente ha hecho que acabes allí. Tu labor consiste en evitar al personal sanitario y recoger objetos desperdigados por sus instalaciones, que deberás intercambiar con otros pacientes para diseñar tu fuga. Tiene una pinta espantosa, aunque hay ciertos toques adorables en su diseño.



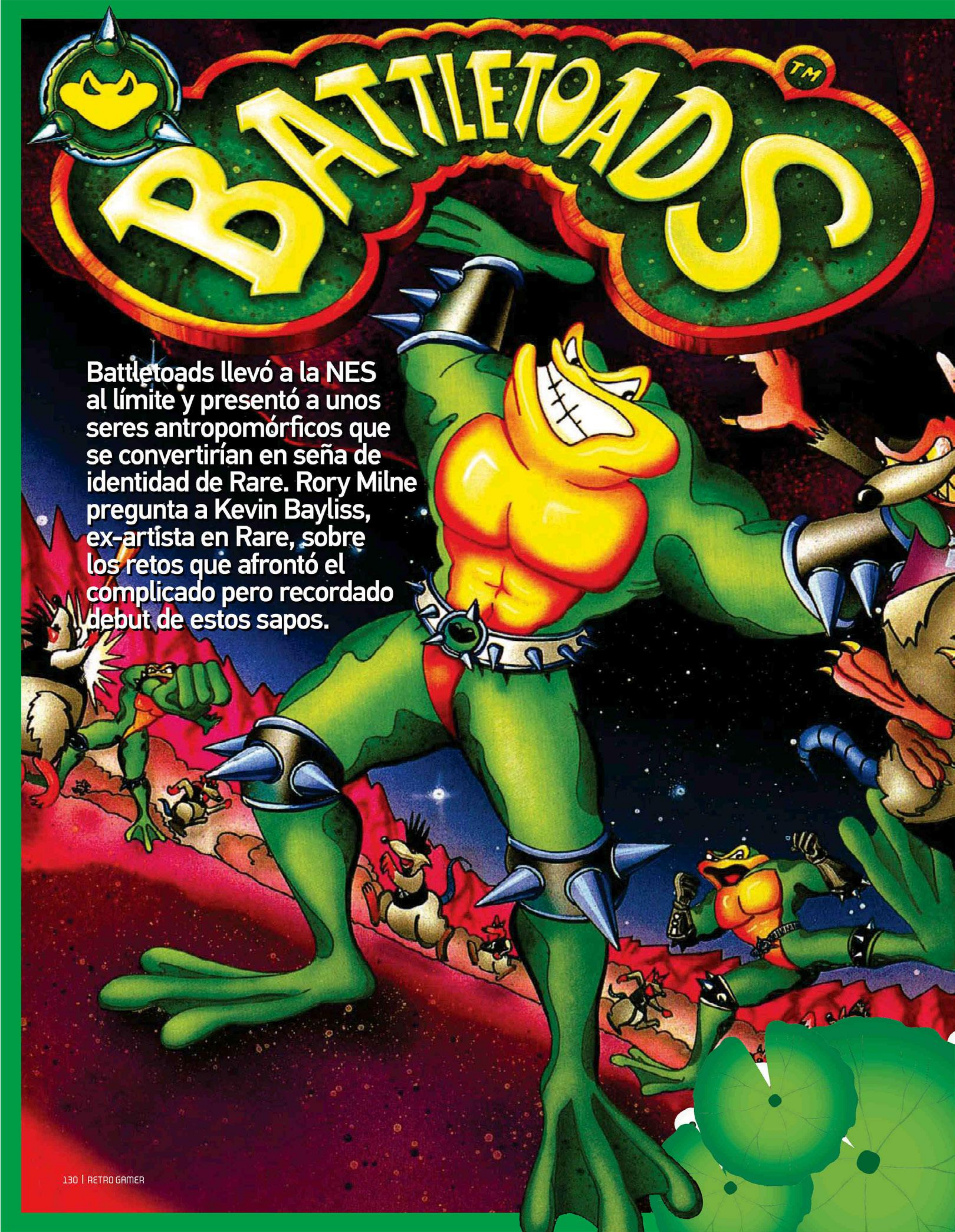
KAPI HOSPITAL

Todavía existen, a día de hoy, intentos de crear un simulador de hospitales. *Kapi Hospital* es el último en intentarlo, permitiendo gestionar un negocio sanitario desde tu navegador. No es tan amigable o entretenido como *Theme Hospital*, aunque queda bastante claro que se han inspirado en el juego de Bullfrog.



SURGEON SIMULATOR 2013

La creación má divertida de la Global Game Jam de 2013. *Surgeon Simulator* ofrece frustración y carcajada a partes iguales, al ponernos en la piel de un cirujano borracho, a través de controles diseñados aposta para no permitir la fineza que requiere una operación, llenándolo todo de gore y humor negro.



Battletoads llevó a la NES al límite y presentó a unos seres antropomórficos que se convertirían en seña de identidad de Rare. Rory Milne pregunta a Kevin Bayliss, ex-artista en Rare, sobre los retos que afrontó el complicado pero recordado debut de estos sapos.

» [NES] La nave de los Battletoads, el buitre, baja a Rash hasta el planeta Ragnarok, al comienzo de su aventura.

» [NES] Rash a punto de entrar en acción, al descender sobre el planeta de la Reina Oscura.



» [NES] Es "Bye, Bye, Blackbird!" con este sapo cargándose al cuervo en este descenso vertical.



Como *Donkey Kong Country*, *Battletoads* fue un punto clave en la trayectoria de Rare. De la misma manera en que *DKC* fue el último gran juego de la compañía para SNES -aunque no fuera su último título para la consola- *Battletoads* fue el canto del cisne de Rare para NES, aunque tampoco dejara este sistema tras él. Ambos juegos supusieron la culminación de todo lo que Rare había aprendido sobre el funcionamiento del hardware Nintendo. Y a pesar de que los siguientes juegos de Rare en NES y SNES innovaran en cuanto a jugabilidad, quedó poco margen de mejora respecto a sus predecesores, de conseguir apretar un poco más las tuercas a estos sistemas.

"Sí, iba a tope, si sabes a lo que me refiero," comenta Kevin Bayliss, co-diseñador de *Battletoads*. "No podíamos sacar mucho más de ahí. Estábamos comprobando constantemente el tamaño del código y los gráficos para asegurarnos de que cupiese en el cartucho. *Battletoads* iba realmente justo.

Por supuesto, mucho antes de preocuparse por calzar el juego dentro del cartucho, tenían que crear el concepto y los personajes, aspectos muy influenciados por la línea familiar con la que Rare trabajaba por aquellos tiempos. "Los juegos arcade de scroll lateral eran muy populares a finales de los ochenta y principios de los noventa," recuerda kevin, "Y como Rare tenía experiencia previa con ese género, decidimos intentar hacer uno para NES. En aquella época yo era un gran fan de *Double Dragon*, y cuando Tim Stamper dio el OK a la idea de crear un juego al estilo beat-'em-up, me preguntó si podía crear los personajes para ello. Rare no era precisamente famosa por hacer juegos violentos, y Nintendo tenía como política limitar la violencia, segurándose de que ciertas cosas se mostraran de una determinada manera. Así que optamos por un acercamiento más del estilo dibujos animados, en lugar de la apariencia más seria y realista de algunos de los brawlers de la época. "Y aparecieron las Battletoads!"

Con el género y el estilo definidos, Kevin se puso con la tarea de desarrollar los personajes que habitarían el mundo de *Battletoads*, con Tim listo para digitalizarlos y cedérselos al encargado del código del juego, Mark Betteridge, tal y como Kevin nos cuenta. "Tuve mucho que ver con la creación del diseño de los personajes, basándome en las ideas que uno de nuestros diseñadores, Guy Miller, iba desarrollando junto a Tim. Creo que menos uno o dos, todos los personajes fueron dibujados por mí. Fui el responsable principal del arte conceptual y de parte del arte que se veía dentro del propio juego. Daba a Tim bocetos cada día, y luego él convertía los bocetos en sprites. En aquellos tiempos todavía dibujábamos en cuadrículas y tratábamos de usar los menores sprites posibles por personaje. Fijándonos en las ranas, enemigos y objetos podemos reconocer el estilo inconfundible de Tim, en comparación con los juegos de Ultimate. Era muy listo a la hora de comprimir los gráficos en una determinada cantidad de memoria, dada su experiencia con Ultimate. Pensamos que sería divertido agrandar los puños tras impactar en los enemigos. Parecía funcionar incluso en los personajes hechos de sprites, por lo que lo expandimos con potenciadores para las extremidades, lo que dio al juego un aspecto único, y se convirtió en una seña de identidad de los personajes. Los fondos también eran responsabilidad de Tim, ya que tenía más experiencia con ello. Trabajó de cerca con Mark Betteridge - el ingeniero de software detrás de muchos de los juegos iniciales de Rare-, mientras yo trabajaba en los artes conceptuales, logos y las cinemáticas."

Habiendo establecido unas líneas maestras para la parte visual de *Battletoads*, el ▶

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** NINTENDO
» **DESARROLLADOR:** RARE
» **LANZAMIENTO:** 1991
» **PLATAFORMAS:** VARIAS
» **GÉNERO:** BEAT-'EM-UP / PLATAFORMAS

LOS BATRACIOS

NOMBRE: Rash
ESTILO: Demasié pal body
■ Extravagante y extrovertido, Rash se movía tan rápido como su bocaza. Ser el más pequeño de estos sapos le permitió ser el más ágil del trío.

NOMBRE: Zitz
ESTILO: Cerebro más que puños
■ Líder de los Battletoads, Zitz era un genio táctico. No era tan rápido como Rash ni tan duro como Pimple, pero era el mejor con los gadgets. Bond con ancas.

NOMBRE: Pimple
ESTILO: Como un toro
■ Puede que no sea el más listo, pero la fuerza bruta de Pimple era más que útil cuando las ranas iban a combatir. Además, salía con una princesa. Algo haría bien...



LEGADO BATTLETOADS

Un rápido vistazo a la serie. ¿A cuántos has jugado?

BATTLETOADS
NES 1991

■ Todo empezó en la NES, claro, pero los combates, plataformas y pantallas multi género de esta primera aparición de *Battletoads* fue adaptada a varias consola de sobremesa, así como al Commodere Amiga.



BATTLETOADS
GAME BOY 1991

■ Aunque se lanzó justo después del original de NES, la versión Game Boy era practicamente un juego nuevo. Se mantuvieron algunas pantallas de la versión NES, pero estaba lejos de ser una mera conversión.

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON: THE ULTIMATE TEAM GAME BOY 1993

■ Los Battletoads formaron equipo con los personajes en los que ellos mismos estaban inspiradas. Aunque tocó varios géneros, esta continuación se centró más secuencias de combates al estilo brawler.





BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
SNES 1993

■ Aunque se trata de un juego nuevo, *Battlemaniacs* estaba inspirado en diversos aspectos del primer *Battletoads*. Sus gráficos, trama y jefes eran nuevos, y su jugabilidad se mejoró para aprovechar la Super Nintendo.



BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD GAME BOY 1993

■ Esta exclusiva de Game Boy ofrecía exactamente lo que se esperaría de un port del primer *Battletoads* – una versión recortada del original de NES con concesiones gráficas y sonoras, y menos niveles y jefes finales.



BATTLETOADS
ARCADE 1994

■ *Battletoads* pinchó inmerecidamente en los salones recreativos, a pesar de tratarse de un juego de acción lateral que refinó la fórmula de la serie. Se trataba, con mucha diferencia, del *Battletoads* con mejor acabado gráfico.



» [NES] Una carrera de ratas, con Rash corriendo para desactivar una bomba.



» [NES] Este bicharraco se llamaba Robo-Manus. Cuanto más grande, mayor será la caída.

▶ pequeño equipo de desarrollo pudo centrarse en el diseño del juego y la historia. "Trabajábamos juntos cada día," recuerda Kevin, "pero en lo que se refería a diseño del juego y el concepto de los niveles, dependía de Tim y Mark. El diseño del juego fue lo primero que se testeó. La historia vino después. Una vez que tuvimos los primeros niveles en funcionamiento, nos pusimos a expandir la historia. Esta, a su vez, nos dio nuevas ideas que meter en el juego, por lo que no pasó mucho tiempo hasta que nos encontramos desarrollando la historia y el juego a la vez."

El estructura del equipo permitió que el desarrollo de *Battletoads* 'cogiera carrerilla', encontrándose pronto con una decisión que marcaría, y mucho, el juego: su dificultad. "Mark había desarrollado varios editores para crear niveles, y creo que Tim le ayudaba a terminarlos," denota Kevin, "recuerdo que se dedicó mucho esfuerzo en hacerlo verdaderamente difícil y preciso. En ocasiones era exageradamente difícil, pero así es como debía ser: un verdadero reto. Oía a Mark gritar de vez en cuando mientras probaba su propio software, cada vez que fallaba al superar sus propios niveles. Pero no creo que los hiciera demasiado difíciles. Supongo que solo queríamos hacer que el juego durase.

Siempre tratamos de añadir variedad a los niveles para que el usuario pudiera descansar de un estilo o género dentro del propio juego [...]. La historia a menudo desempeñó un rol importante a la hora de crear estos subgéneros y variaciones. Recuerdo a Tim dibujar todas las secciones de la Torre de la Reina Oscura, que Mark animó de una forma muy inteligente para conseguir un efecto 3D. Funcionaba realmente bien y aprendí muchos trucos de Tim viéndole crear ese tipo de efectos. Cuando lo vi en funcionamiento por primera vez pensé que era increíble."

Con el aspecto visual, diseño y jugabilidad de *Battletoads* plenamente desarrollados, llegó el turno de otro aspecto igualmente importante del juego. Uno que necesitaba de un miembro más del equipo, como apunta Kevin. "Mi amigo Dave Wise se encargó de la música de cada nivel. Hasta donde recuerdo, es lo que se hacía para la mayoría de los juegos. Los niveles no cobraron vida hasta que tuvieron música y efectos de sonido. Recuerdo esperar con ganas la aparición de Dave con un nuevo disco con la música del siguiente nivel. Una vez incorporada, modificábamos algunos detalles de la música porque a veces estas tonadillas sonaban mejor con pequeños retoques. Normalmente Dave se iba tras echar un vistazo a los gráficos y una pequeña demostración jugable de cada nivel, para después escribir una pieza para él. La mayoría de efectos sonoros fueron creados por Mark, usando algún software que él mismo creó para generar los sonidos."

Se invirtieron muchas horas en *Battletoads* y el esfuerzo colectivo comenzó a dar sus frutos, por lo que se empezó a trabajar en el arte de portada del juego, que serviría como referencia para el apartado visual del juego, además de funcionar como soporte para el márketing."Diseñé el arte de la caja, pero Tim le pasó el aerógrafo y la retocó," recuerda Kevin. "Era mi segundo diseño. Hice uno con las tres ranas de cerca, pero no gustó en los estudios de mercado ni tampoco consiguió atraer la atención de los niños, por lo que



MADE IN RARE

DONKEY KONG COUNTRY (EN IMAGEN)
SISTEMA: VARIOS
AÑO: 1994

GOLDENEYE 007
SISTEMA: N64
AÑO: 1997

BANJO-KAZOOIE
SISTEMA: N64
AÑO: 1998




» [NES] Sí, esa nave espacial está comiéndose el coche de nuestros sapos.

tuvimos que rediseñarla. Yo hice el dibujo, y como Tim era tan bueno con el aerógrafo, quedó estupendo. También hicimos una guía de estilo que contenía todos los personajes del juego. Queríamos en papel tantas ilustraciones conceptuales como fueran posible. Estas guías de estilo se usaron como referencia mientras trabajábamos con Nintendo. Además, tener todo este material también nos permitió presentárselo a las compañías involucradas en las acciones de márketing. Estaba ocupado con la guía de estilo y con otros aspectos del juego, pero no diría que dediqué ni de lejos tantas horas al juego como Mark. Como era habitual, él practicamente vivía en Rare mientras trabajaba en el juego."

Antes de que la maquinaria del márketing se activara, había que hacer las tareas de testeo de *Battletoads* en el estudio, que dejaron la sensación de haber creado un juego duro, pero justo. "Creo que Mark siempre quiso que fuera difícil," admite Kevin. "Nunca era imposible, pero siempre requería práctica y algo de habilidad. Los mandos de la NES eran a prueba de balas y extremadamente precisos, pero el juego se probó con muchos mandos para asegurarse de que era posible jugar bien. Y lo era, solo que se necesitaba algo de práctica. Como aficionado de los juegos de lucha, prefería los niveles de pelea. Nunca pude acabarlo, pero sí que te puedo decir que no hay nada peor que un juego demasiado fácil."



» [NES] ¿Una inofensiva batalla de bolas de nieve? Nop, estás bolas eran mortales de necesidad...

Cuando se lanzó, todo lo relacionado con la dificultad de *Battletoads* fue obviado de los entusiasmados críticos de la época. Las elevadas cifras de ventas del título confirmaron que los usuarios de NES compartían el mismo amor hacia estas ranas que los miembros de la prensa. Los siguientes juegos de la serie se convirtieron casi en una necesidad, aunque el legado de *Battletoads* se manifestó de otra forma mucho menos obvia. "*Battletoads* se convirtió en una plantilla, en un espejo en el que mirar," razona Kevin, "quizás este fue un punto crucial para Rare, ya que muchos elementos del juego acabaron repitiéndose en los desarrollos posteriores de la compañía. Se acabó convirtiendo en una seña de identidad, compartiendo patrones y variedad con *Battletoads*."

Kevin siente que aquel juego de acción lateral destacó sobre todo lo que Rare o cualquier otra desarrolladora estuviera haciendo en ese momento. "La mayoría de juegos que hacíamos eran de la máxima calidad posible," comenta Kevin, "Algunos eran mejores que otros, pero a medida que la compañía crecía aprendimos lo que la gente quería en un juego. Siempre intentábamos que fueran divertidos de jugar y que supusieran un reto para cualquiera que agarrara un mando. Cuando veo *Battletoads*, veo mucho juego comprimido en un cartucho de NES,
y comparado con el resto de juegos que estaban a la venta por aquellos tiempos, ofrecía mucho más. Tenía un aspecto y una música genailes, se jugaba de forma fantástica y pavimentó el camino para los siguientes *Battletoads*, lo que demuestró su éxito. Definitivamente, es un juego del que estoy orgulloso de haber formado parte."

Muchas gracias a Kevin Bayliss por hacer posible este artículo.

LUCHADORES ANTROPOMÓRFICOS

Otros animales con un comportamiento nada animal

MIYAMOTO USAGI

ESPECIE: Conejo
APARICIÓN MÁS MEMORABLE:
Samurai Warrior: The Battles Of Usagi Yojimbo

■ Creado por el escritor/dibujante Stan Sakai, Miyamoto Usagi aparece en los cómics de Dark Horse *Usagi Yojimbo* – lo que se traduce como 'conejo guardaespaldas'. Usagi es un ronin que recorre el antiguo Japón en peregrinaje. Beam Software adaptó sus aventuras para C64 en *Samurai Warrior* – una ambiciosa aventura de acción.

LEONARDO

ESPECIE: Tortuga
APARICIÓN MÁS MEMORABLE:
Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles In Time

■ Rare probablemente no estaría demasiado molesta con el parecido entre la creación de Kevin Bayliss, *Battletoads*, y el diseño de las Tortugas Ninja. Leonardo era el líder del cuarteto quelonio y se le consideraba uno de los luchadores más completos en sus videojuegos de los 90, entre los que destaca el juego de Konami *Turtles In Time*.

PRINCE LEON

ESPECIE: León
APARICIÓN MÁS MEMORABLE:
Brutal: Above The Claw

■ Basándonos en su ataque especial 'Powerchord', Prince Leon de Kenya era algo así como un aspirante a estrella del rock. Apareció en la serie de lucha de Gametek con personajes antropomórficos *Brutal*. La entrega para 32X fue la mejor entrega de la serie, aunque resultaba muy similar a otros títulos de la serie en distintos sistemas.

COLD SHADOW

ESPECIE: Pato
APARICIÓN MÁS MEMORABLE:
Maui Mallard In Cold Shadow

■ El Pato Donald a veces se pertrechaba como un detective/ninja. No, en serio, incluso hubo un plataformas de acción titulado *Maui Mallard In Cold Shadow* en el que Maui Mallard era la identidad secreta de Donald como detective que se convertia en el ninja Cold Shadow. Los juegos de Disney en consolas de 16-bit solían ser impresionantes, y este lo era. Casi tanto como el atuendo de Donald.



PSYCHO FOX

ESPECIE: Zorro
APARICIÓN MÁS MEMORABLE:
Psycho Fox



■ Se le compara a menudo con Mario, quizás porque este cartucho fue la respuesta de Sega y su Master System a la NES/Famicom, y porque también se trataba de un colorido plataformas. El movimiento menos Nintendo de Psycho Fox era propinar un severo puñetazo en la cara de sus oponentes.



DRIVER

A finales de los 90, Reflections emocionó a millones de jugadores al recrear en PlayStation la emoción de las persecuciones de coches de la gran pantalla, pero las secuelas acabaron gripando el motor de la saga. Nick Thorpe nos lo cuenta, volante en mano.

Las perseciones de coches molan. Es una declaración simple, pero en la que creemos de todo corazón – ver a un conductor experto burlar a sus perseguidores a toda pastilla es una de las escenas más emocionantes que el cine nos puede ofrecer. Después de que Bullit marcara en 1968 un nuevo referente en las persecuciones de coches, una oleada de películas protagonizadas por muscle cars invadió las carteleras a lo largo de los 70. Aquellas películas inspiraron a Martin Edmonson. "Crecí con ellas, por lo que fueron una gran influencia", nos comenta Martin, fundador de Reflections, el estudio que dió vida al inolvidable *Destruction Derby* de PlayStation.

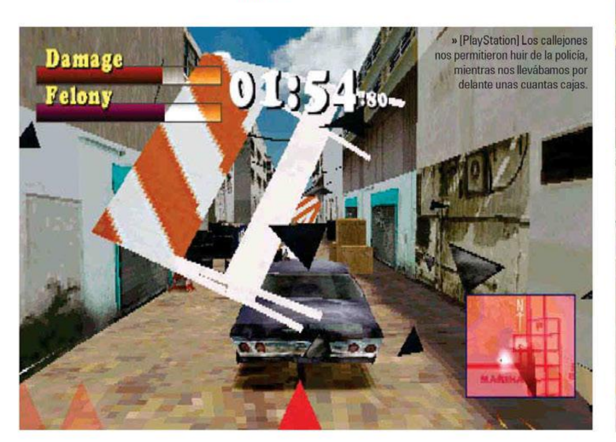
Driver fue diseñado para permitir a los jugadores recrear esas inolvidables persecuciones. Martin quería incluir en el juego todo lo que hizo grandes a aquellas películas: "muscle cars, neumáticos echando humo y callejones por los que conducir a toda pastilla mientras atraviesas un montón de cajas". Para hacerse realidad, el juego requería una ciudad inmensa que los jugadores pudieran recorrer a su antojo. Un proyecto bastante más ambicioso que los anteriores lanzamientos del estudio para PS. *Driver* no fue el único juego en esta línea – *Midtown Madness* y *Crazy Taxi* también llegarían a las tiendas en 1999, el año de lanzamiento de *Driver* – pero el modesto hardware con el que Edmonson y su gente tuvieron que trabajar complicó bastante su tarea.

"El mayor reto era crear una ciudad totalmente abierta en PlayStation", recuerda Martin. La limitada RAM de la consola sólo permitía recrear una pequeña porción de la ciudad al mismo tiempo, lo que les obligó a ser bastante creativos durante las labores de programación. "Estábamos decididos a impedir que la acción se detuviera cada vez que el juego tuviera que acceder a nuevos datos de la ciudad", nos explica, "asi que creamos nuestra propia tecnología de streaming desde el CD, para cargar la información precisa dependiendo de la zona por la que estabas conduciendo." Esto fue un aspecto crucial de la programación de *Driver*, ya que sin la posibilidad de conducir por ciudades lo suficientemente grandes, el diseño del juego simplemente no habría funcionado. "Hubo muchos momentos en los que nos



> "Neumáticos echando humo y callejones por los que circular a toda pastilla mientras atraviesas un montón de cajas"
>
> Martin Edmonson

> **“Un juego de coches se puede venir abajo si no cuenta con un frame rate suave y estable”**
> Martin Edmonson



» [PlayStation] Los callejones nos permitieron huir de la policía, mientras nos llevábamos por delante unas cuantas cajas.



» [PlayStation] El agresivo acoso de la policía en el modo Survival nos brindó accidentes espectaculares.

comimos las uñas, antes de tener la certeza absoluta de que el sistema funcionaba tal y cómo lo habíamos planeado", recuerda Martin.

Los escenarios abiertos no sólo pusieron al hardware al límite. El propio software también pasó por bastantes apuros para mantenerse estable, explica Martin. "Una ciudad abierta siempre presenta desafíos para la IA. Sobre todo tuvimos que ser muy eficientes para mantener el frame rate que buscábamos. Un juego de coches se puede venir abajo si no cuenta con un frame rate suave y estable." Con la PS llevada a sus límites, nos preguntamos si Reflections consideró en algún momento llevar el proyecto a una plataforma más potente. Algo que, según el propio Martin, no entró en sus planes, dado el enorme parque de usuarios de PS. "Creo recordar que para cuando lanzamos *Driver*, la Dreamcast acababa de aterrizar en el mercado, pero PS era la plataforma predominante."

Mantenerse fieles a PlayStation dió sus frutos. El juego llegó a las tiendas en junio de 1999, cosechando un enorme éxito de ventas y crítica. Los jugadores disfrutaron en grande encarnando al policía infiltrado John Tanner, a lo largo de una sucesión de misiones al margen de la ley, que en algunos casos se traducían en persecuciones a toda velocidad entre el tráfico, y en otras consistían en seguir a un coche determinado, sin llamar su atención. El juego recibió un montón de alabanzas, no sólo por la libertad que ofrecía al conducir por sus cuatro ciudades, sino por la excepcional física de los vehículos y unos minijuegos excelentes. Entre ellos podíamos encontrar un modo supervivencia, en el que éramos acosados por agresivos coches de policía, y un modo persecución en el que nuestro objetivo era perseguir y destruir a un coche determinado. Pero el extra más llamativo era el modo Film Director, que permitía a los jugadores editar sus repeticiones para producir sus propias películas de persecuciones, todo un homenaje a los films que inspiraron el juego.

Sin embargo, los millones de personas que compraron el juego tenían una queja común – la exagerada dificultad de la prueba inicial, con la que demostrábamos nuestra pericia al volante, entre las columnas de un párking. "Nada más lanzar el juego me dí cuenta de que la prueba era demasiado difícil", nos responde Martin. "De todas formas, creo que el gran error no fue su dificultad, sino haberla convertido en un requisitivo imprescindible para poder acceder al resto del juego. ¡Hoy en día jamás habríamos hecho algo así!"

Tras el éxito de *Driver*, Reflections se puso inmediamente a desarrollar la secuela. Esta llevaría a Tanner a nuevas ciudades, aunque el proceso de selección de las urbes fue mucho más complicado, tal y como nos cuenta Martin. "Con el primer juego habíamos seleccionado las que, bajo nuestro criterio, eran las cuatro ciudades perfectas, diferentes entre sí tanto por su arquitectura como por su connotaciones fílmicas. Decidimos sacar la franquicia de EE.UU. en aras de esa variedad. Si hubiéramos elegido otras cuatro ciudades norteamericanas, la secuela habría perdido atractivo, ya que las ciudades se hubieran parecido mucho entre sí." Aunque los problemas técnicos ya habían quedado solventados durante el desarrollo del primer juego, *Driver 2* obligó a Reflections a reclutar a más gente, ya que no sólo incluiría ciudades más grandes sino que además estas incorporarían, por primera vez, curvas.

Las nuevas andanzas de Tanner no sólo le llevaron a ciudades como Chicago y La Habana, sino que además pudimos verle por primera vez fuera del coche. Tanner no sólo podía cambiar de coche en plena misión, sino además requisar vehículos. Este detalle llevó a la prensa a la inevitable comparación con la franquicia *Grand Theft Auto*, una semejanza que Martin jamás ha



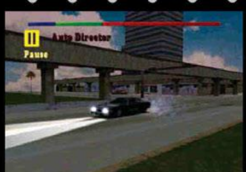
» [PlayStation] Gracias al modo Film Director pudimos editar y guardar nuestras propias persecuciones.

EL ROBO DEL SIGLO

Un confidente anónimo llamó a Retro Gamer para avisarnos de un cargamento de tesoros retro. Algo demasiado goloso...

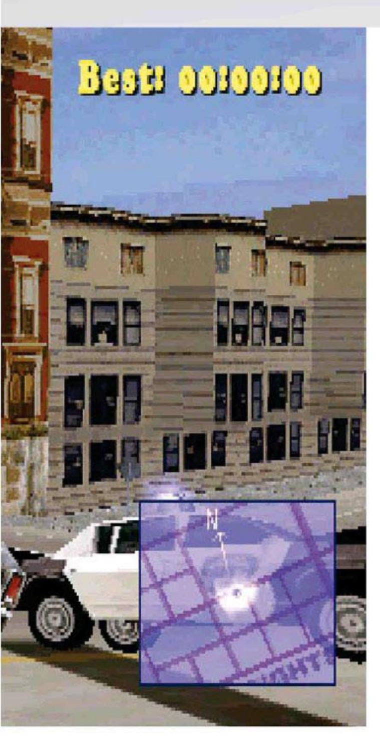


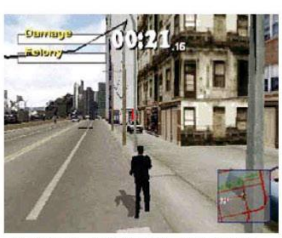
■ Tras arrasar con cinco copias PAL de *Kizuna Encounter* y tres GBA SP AGS-101, nos largamos antes de que el teckel del dueño nos mordiera los tobillos.



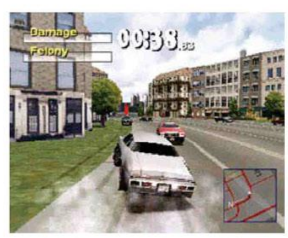


■ Nos cazaron! – El tendero retro y su Ford Cortina nos pisan los talones! Por suerte, años de práctica con *OutRun 2* nos han convertido en ases del derrape loco.





» [PlayStation] Las limitaciones del hardware hicieron que las animaciones del peatón Tanner fueran algo pochas.



» [PlayStation] Las curvas desembarcaron en *Driver 2*, obligándonos a exprimir el freno de mano al máximo.

comprendido. "El primer *GTA* en 3D salió a la venta un año después que *Driver 2*, y encima lo hizo en PS2 [...]. Simplemente era una evolución natural, ya que queríamos que los jugadores tuvieran la oportunidad de pilotar más vehículos que en el primer *Driver*." Las habilidades de Tanner, fuera del vehículo, eran bastante limitadas y sus animaciones eran...diferentes. Según nos cuenta Martin, el equipo tuvo que enfrentarse de nuevo a las limitaciones de PlayStation. "Recuerdo las críticas hacia las animaciones de Tanner, pero simplemente no nos podíamos permitir mejorar más el personaje."

Driver 2 se lanzó en noviembre de 2000 y cosechó buenas críticas, aunque fueron menos entusiastas que con el primer juego. Las mejoras en el diseño de las ciudades fueron bien recibidas, al igual que la habilidad de Tanner para cambiar de vehículo y la incorporación del multijugador en los minijuegos. Las quejas se dirigieron principalmente a los aspectos técnicos, desde el pop-up a las ralentizaciones, pasando por los extraños picos de dificultad. Aun así, las ventas fueron buenas, lo que garantizó la continuidad de la franquicia.

La tercera entrega llevaría la saga a una nueva generación de consolas, y expandería algunas de las mejoras introducidas en *Driver 2*. Tanner tuvo ocasión de visitar ciudades como Niza y Estambul, en las que afrontó misiones a pinrel, además de deleitarnos con su habilidad al volante. Atari, distribuidora del juego, demostró su fe en el producto, reclutando a un cast de voces de lujo: Michael Madsen, Mickey Rourke, Ving Rhames e Iggy Pop, entre otros. Sobre el papel, *Driv3r* prometía ser la mejor entrega de todas.

Desafortunadamente para Martin y el resto de componentes de Reflections, es desarrollo de *Driv3r* se convirtió en un duro y largo camino. "Diseñamos las características del motor gráfico y el nivel de detalle de la ciudad sobre las primeras especificaciones técnicas de PS2 que nos enseñaron", recuerda Martin. "Pero extraer de la PS2 el rendimiento que nos prometieron fue una tarea muy dura. Una pesadilla, de hecho". El equipo pasó mucho tiempo, demasiado, luchando con el hardware de Sony para alcanzar el frame rate que se habían marcado. En ▶

VOLVER A LO BÁSICO

Más sagas que volvieron a sus raíces, por petición popular

CONTRA

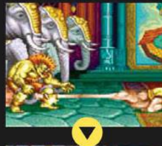
■ Konami envolvió a Bill Gryzor en polígonos unas cuantas veces (algunas tan desastrosas como *Legacy of War*) pero regresaría a las gloriosas 2D con el estupendo *Contra 4*.

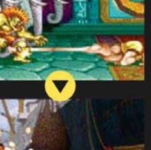
STREET FIGHTER

■ *Street Fighter III* despachó a la mayoría del icónico reparto de *SFII*. Afortunadamente, *Street Fighter IV* nos devolvería a Blanka, Guile, Dhalsim y compañía. Benditos sean.

THE LEGEND OF ZELDA

■ La acción con scroll lateral de *The Adventure Of Link* fue uno de los escasos patinazos de la franquicia. La perspectiva cenital regresaría en *A Link To The Past*.

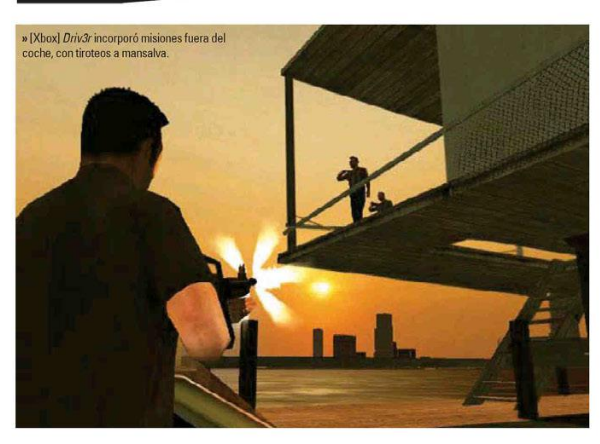






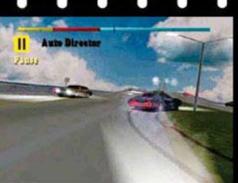






» [Xbox] *Driv3r* incorporó misiones fuera del coche, con tiroteos a mansalva.

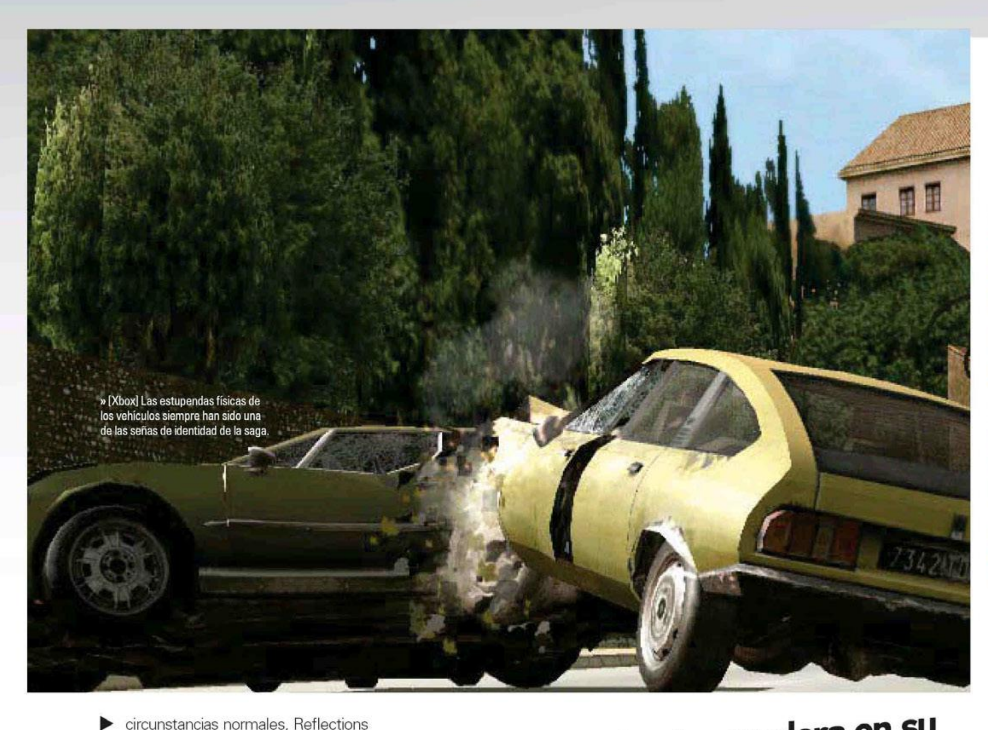








■ Doblamos una esquina, cambiamos de carril y nos lanzamos cual kamikazes beodos hacia el tráfico que viene de frente. ¡Que el Santo Fary nos proteja!


» [Xbox] Las estupendas físicas de los vehículos siempre han sido una de las señas de identidad de la saga.

» [PlayStation 2] Aunque *Parallel Lines* incorporó menos misiones a pie, ahí seguían. Dando la tabarra.



» [PSP] La policía no se tomaba nada bien que robaras uno de sus coches. Y no paraban hasta trincarte.



circunstancias normales, Reflections hubiera paralizado el proyecto, pero ya no tenían esa opción, como explica Martin. "Atari estaba pasando por serias dificultades económicas, y el juego debía ser lanzado, forzosamente, en la fecha convenida." Reflections se había comprometido a ello, asi que el elemento pedestre pasó a un plano secundario. "Obviamente, dimos prioridad a la conducción y dejamos la parte a pie para el final del desarrollo", recuerda Martin. "Entonces surgieron los verdaderos problemas, ya que no teníamos mucha experiencia en ese aspecto, y encima nos ibámos fuera de plazo. Al final tuvimos que sacar el juego de aquella manera, aunque sabíamos que los segmentos a pie no estaban acabados como era debido."

Cuando el juego llego a las tiendas en junio de 2004 a nadie le sorprendio que *Driv3er* tuviera una acogida menos entusiasta que con las anteriores entregas. Una reacción que Martin aceptó: "En muchos aspectos estoy de acuerdo con las críticas que se nos hicieron, porque las taras en los segmentos a pie eran evidentes." *Driv3r* no fue un buen juego, pero para ser justos, no era tan malo – Martin cree que el titulo recibió un trato injusto en su época. "Recuerdo una o dos reviews cargadas de veneno, en las que se despellejó cada aspecto del juego, incluyendo la conducción, la música, las secuencias... aspectos que sabíamos que estaban cuidados al máximo, y que otras reviews se encargaron de alabar."

"Fue una idea innovadora en su momento, y muy interesante desde el punto de vista de los coches, la música y la propia ciudad"
Gareth Edmonson

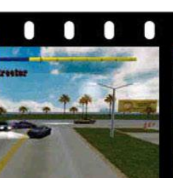
» [PlayStation 2] Tanner, protagonista de los anteriores *Driver*, dió paso a un nuevo "héroe", TK , en *Parallel Lines*.

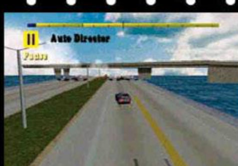
■ La policía intenta cortarnos el paso. Las pujas crecientes en eBay por los *Kizuna* nos animan a cometer una locura...y dejamos a los maderos de una pieza.

Es cierto que el juego recibió críticas envenenadas y muchos palos por parte de la prensa. Acabó con un 57% en Metacritic, una nota realmente baja tratándose de un lanzamiento triple-A. IGN no se cortó un pelo: "Incluso si *GTA III*, *GTA: Vice City*, *The Getaway* y *True Crime* no hubieran existido, *Driv3r* seguiría siendo una decepción". Games™ fue igualmente dura, otorgándole un 4/10 al juego con sentencias de este calibre: "[Es] un juego con dos mitades, y ninguna de ellas da la impresión de estar acabada… Está tan plagado de bugs y tan carente de algo parecido a una IA que es imposible creer que lo que se ha distribuido en las tiendas sea el producto terminado." Las cosas fueron un poco mejor en PC, ya que el juego tardó ocho meses en salir a la venta respecto a las versiones PlayStation 2 y Xbox. Pero aún así recibió un score de 40% en Metacritic, donde la mayoría de las críticas iban dirigidas a los bugs y unos controles molestos.

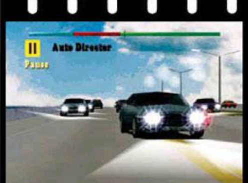


■ Tras sortear varios Skoda Octavia (todos taxis, claro) y un Seat 1500 Supermirafiori, parece que hemos logrado zafarnos del tendero











A pesar de los palos, *Driv3r* logró vender un buen número de copias, aunque las cifras no se acercaron ni de lejos a los objetivos impuestos por Atari. Tras avanzar un poco en la preproducción de la siguiente entrega, Martin acabaría abandonando Reflections en diciembre de 2004. El hermano de Martin, Gareth Edmonson, se convertiría en el nuevo director del estudio, tras haber trabajado en la franquicia desde sus inicios. "El equipo se adaptó bien. Por supuesto, quedó un hueco importante, pero los pilares eran fuertes y los valores de la marca ya están establecidos", declaró Gareth tras la marcha de Martin. "Le dí la oportunidad de crecer a algunos miembros del equipo, dado que habían quedado vacantes algunos puestos importantes tras la ausencia de Martin."

Driver: Parallel Lines marcó una ruptura dentro de la saga. El juego dejó atrás a Tanner para abrazar a un nuevo protagonista, TK. Además transcurría a lo largo de dos periodos de tiempo. La primera mitad en 1978 y la segunda en 2006 [...]. "Aquello fue una idea innovadora en su momento, y realmente interesante desde el punto de vista de los coches, la música, el diseño y la propia ciudad", explica Gareth. Por primera vez, la franquicia se enfocaba a una única ciudad, situando la acción exclusivamente en Nueva York. Si bien esto fue debido a limitaciones de tiempo y presupuesto, Gareth destaca que la ciudad era mucho más grande y detallada que cualquiera de las anteriores urbes de Drive. "¡Y por supuesto, tuvimos que construirla dos veces!"

Driver: Parallel Lines vería la luz en marzo de 2006 y fue mejor acogido por la crítica que *Driv3r*. Se alabó la carencia de bugs, aunque también se le echó en cara su semejanza con la franquicia *Grand Theft Auto*. No volveríamos a ver otro *Driver* en consolas de sobremesa durante cinco años.

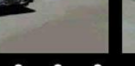
El universo de *Parallel Lines* sería explotado en *Driver 76*, un juego de 2007 para PSP con la firma de Sumo Digital. Las entregas anteriores de *Driver* habían sido versiones capadas de los juegos originales, pero *Driver 76* era diferente. "Sabíamos que Sony no quería ports directos para su PSP asi que tuvimos que añadir un montón de contenido nuevo", nos explica Pat Phelan de Sumo. Trabajar con la portátil supuso todo un desafío, debido a las limitaciones de RAM. La crítica alabó el control del coche, pero tampoco llegó a entusiarles, debido a la brevedad del juego ▶

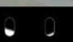
» [3DS] *Driver: Renegade 3D* está considerada como una de las entregas más flojas, debido a sus bugs gráficos y sus repetitivas misiones.













■ Misión cumplida! Nuestro gozo en un poco: dentro de las cajas de los *Kizuna* sólo hay cartuchos de *Nam 1975*, y las GBA no son AGS-101. Son meras Tribales, con más roña que el sobaco de un ciervo. ¡Arggh!

PASADO Y FUTURO DE REFLECTIONS

Martin Edmonson es una de las leyendas del soft británico. Repasamos algunos clásicos de Reflections y su participación en el próximo bombazo de Ubisoft.

RAVENSKULL (1984)



■ Aquí empezó la historia de Reflections Interactive (o Reflections como se la conocía por entonces). Editado por Superior Software, *Ravenskull* fue fruto de la asociación de Martin con Nicholas Chamberlain (un amigo del colegio). Ambos crearon esta estupenda aventura, que nos invitaba a explorar el Castillo Ravenskull. Un debut impresionante.

SHADOW OF THE BEAST (1989)



■ El juego que convenció a muchos usuarios de 8-bit a dar el salto al Amiga. Aunque era duro como el infierno, sus deslumbrantes gráficos (aquel scroll parallax nos dejó carioсos) y la inolvidable música de David Whittaker, lograron que Reflections grabara a fuego su nombre en los anales del videojuego. Tuvo conversiones a cascoporro y dos secuelas.

DESTRUCTION DERBY (1995)



■ El primer juego de conducción de Reflections no ha envejecido muy bien, pero sigue siendo divertidísimo. Se convirtió, por motivos evidentes, en uno de los juegos bandera de PlayStation, y demostró a los japoneses que en Inglaterra sabían exprimir el hardware de Sony tan bien como los japoneses. La secuela, lanzada en 1996, también era estupenda.

STUNTMAN (2002)



■ Martin volvió a demostrar su amor por el cine en este simulador de especialista, en el que debíamos ejecutar, desde el volante, las órdenes del director. Un caramelo para cinéfilos, que incluía desde persecuciones sudistas a lo *Dukes Of Hazzard* hasta conducción "JamesBondesca" en Mónaco. Era difícil, pero lo peor eran las cargas cada vez que fallabas.

TOM CLANCY'S THE DIVISION (2015)



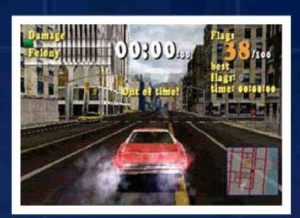


■ Como parte integrante de Ubisoft, Reflections ha estado involucrada recientemente en el desarrollo del ambicioso, y muy esperado, *The Division*. Aunque su lanzamiento se ha retrasado, tenemos muchas esperanzas puestas en este híbrido de shooter en 3ª persona, MMO y action-RPG.

NOS VAMOS DE VIAJE...

Las chifladas persecuciones de Driver nos han llevado por todo el mundo.







MIAMI, EE.UU:

JUEGOS: Driver, Driv3r

■ Las soleadas costas de Florida fueron el escenario perfecto para empezar a quemar neumáticos, tanto en *Driver* como en *Driv3r*.

NUEVA YORK, EE.UU.

JUEGOS: Driver, Driver: Parallel Lines, Driver 76, Driver: Renegade 3D

■ La Gran Manzana albergó la mítica persecución de *The French Connection* y fue visitada por la saga en cuatro ocasiones.



CHICAGO, EE.UU.

JUEGO: Driver 2

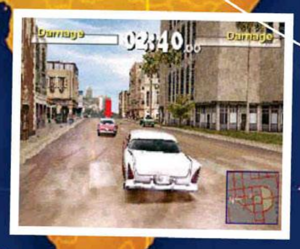
■ La ciudad del viento nos proporcionó uno de los momentos álgidos de *Driver 2*: conducir entre las vigas que sustentaban el tren elevado. Todo un clásico.



LOS ANGELES, EE.UU.

JUEGOS: Driver, Driver: San Francisco

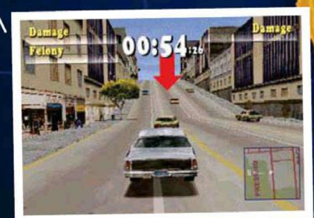
■ Las interminables avenidas angelinas fueron testigos de algunas persecuciones inolvidables.



LA HABANA, CUBA

JUEGO: Driver 2

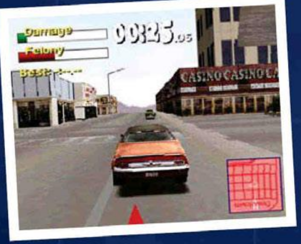
■ La colorida Cuba de Fidel no sólo proporcionó un agradecido contrapunto a las grises urbes yanquis. Pilotar aquellos coches viejunos fue algo inolvidable.



SAN FRANCISCO, EE.UU.

JUEGOS: Driver, Driver: San Francisco

■ La saga declaró (dos veces) su amor al escenario de *Bullitt*. ¿Hubo alguien que no hiciera el cabra en sus cuestas?



LAS VEGAS, EE.UU.

JUEGO: Driver 2

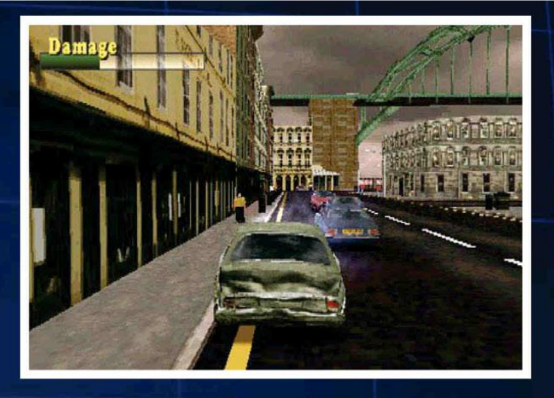
■ En palabras de Martin, Las Vegas se incorporó a *Driver 2* "por su arquitectura y su pasado mafioso". Ya lo dijo Elvis: ¡Viva Las Vegas!



RIO DE JANEIRO, BRASIL

JUEGO: Driver 2

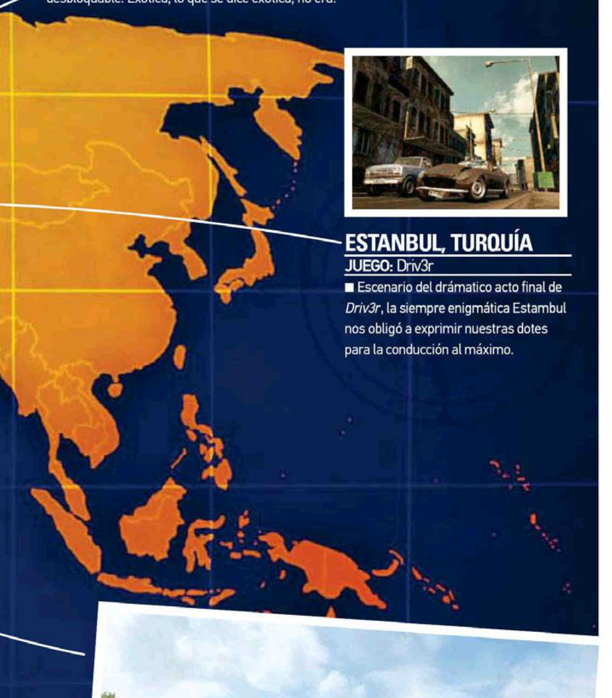
■ La meca de la samba acogió los últimos niveles de *Driver 2*, obligándonos a conducir entre un tráfico más denso que el de la M-30.



NEWCASTLE UPON TYNE, REINO UNIDO

JUEGO: Driver

■ Hogar de Reflections y la única ciudad de Reino Unido que visitó la franquicia. Newcastle aparecía en *Driver* en forma de extra desbloquable. Exótica, lo que se dice exótica, no era.



ESTANBUL, TURQUÍA

JUEGO: Driv3r

■ Escenario del drámatico acto final de *Driv3r*, la siempre enigmática Estambul nos obligó a exprimir nuestras dotes para la conducción al máximo.

NIZA, FRANCIA

JUEGO: Driv3r

■ Siempre recordaremos a Robert de Niro, en *Ronin*, apurando con el freno de mano entre sus calles. También fue el tercer escenario de *Driv3r*.



» [PC] *Driver: San Francisco* llevó la franquicia a la HD, con un espectacular salto gráfico respecto a entregas anteriores.

► y algunos problemas técnicos. Al preguntarle a Pat si hubiera cambiado algo del juego, este se sincera: "hubiera pedido algo más de tiempo para desarrollarlo".

Menos suerte corrió la siguiente entrega portátil, *Driver: Renegade 3D*, uno de los primeros lanzamientos para la 3DS de Nintendo. El juego decepcionó a la crítica, principalmente por el notable pop-up y sus repetitivas misiones, muchas de las cuales seguían la fórmula "persigue y destruye" de *Chase HQ*. Para colmo, el lanzamiento de *Driver: Renegade 3D* fue eclipsado por el lanzamiento, el mismo día, de una nueva entrega de sobremesa – *Driver: San Francisco*.

Martin regresó a Reflections para el debut HD de la franquicia."Fue un trabajo muy duro y muy diferente a al desarrollo de los primeros juegos, pero lo disfrute, especialmente por el cariño que le tengo a la saga", comenta. El juego supuso el retorno a la conducción pura y dura, abandonando la acción a pinrel que tanto se había criticado en las anteriores entregas. Sin embargo, Tanner (Reflections recuperó al héroe original de la franquicia) mantuvo la habilidad de cambiar de vehículos gracias al 'shift' – siempre y cuando el jugador tuviera los puntos suficientes, era capaz de tomar el control del cuerpo de otro conductor, una habilidad heredada del estado comatoso en el que se encontraba el personaje. "Tuvimos una reunión en Francia y la idea partió de un simple concepto – 'puedes ser cualquier persona', recuerda Martin. "Fue difícil persuadir a muchas personas del potencial de este sistema, pero al final acabó demostrando su valía. Especialmente en el multijugador, donde era una gozada. Les preocupaba que pareciese una estupidez."

Tras pasar tanto tiempo batallando contra las restricciones, *Driver: San Francisco* supuso todo un alivio para el equipo. "Recibimos un gran apoyo por parte de Ubisoft. Constántemente estaban buscando alcanzar la mayor calidad posible en el juego" comenta Martin. "No les supuso ningún problema darnos un plazo más largo para alcanzar los 60fps, por ejemplo – una decisión que supuso alargar el desarrollo un año más". El apoyo de Ubisoft les dió buenos dividendos – cuando *Driver: San Francisco* llegó a las estanterías en septiembre de 2011, tuvo excelentes críticas, convirtiéndose en la entrega mejor recibida desde la primera entrega en PlayStation.

Aunque la franquicia *Driver* ha vivido momentos convulsos a lo largo de estos años, entendemos perfectamente la lealtad de sus fans. "*Driver* era el juego que quería hacer para mí mismo, nació de mi absoluta obsesión por las pelis con persecuciones de coches," se sincera Martin, intentando resumir el el espíritu de la franquicia. "Creo que por eso logré capturar la esencia de las persecuciones de coches, los derrapes al tomar una curva, la emocion de correr a toda pastilla por un callejón y atravesar un montón de cajas." No podemos estar más de acuerdo. Como hemos dicho antes, las persecuciones de coches molan. Molan muchísimo. *



» [PC] Gracias al "shift" Tanner era capaz de cambiar de coche en *Driver: San Francisco*, sin bajarse del vehículo.


» [PC] Max despierta en esta pesadilla victoriana dentro de un asilo mental.


» [PC] Cualquier juego de terror debe incluir un cementerio, lo dice la ley.


» [PC] Max en su primer encuentro con este charco de mugre llamado Mother.



En 1998, si los juegos point-and-click no estaban clínicamente muertos, estaban en soporte vital y a puntito de ser desconectados de la máquina. Por eso hemos hablado con dos hombres clave que participaron en este último suspiro...

SANITA



LOS DATOS

- » **COMPAÑÍA:** ASC GAMES
- » **DESARROLLADOR:** DREAMFORGE INTERTAINMENT
- » **LANZAMIENTO:** 1998
- » **PLATAFORMA:** PC
- » **GÉNERO:** MIEDO, POINT-AND-CLICK

» [PC] El avaricioso y demente Dr Morgan.

Si hay algo que a día de hoy se sigue echando de menos en el mundo del videojuego, eso son las aventuras de point-and-click. Desde maravillas tempranas como *Maniac Mansion*, *The Secret Of Monkey Island* y otros juegos de SCUMM, hasta ejemplos más tardíos como el impresionante *Blade Runner* de Westwood, el género ha tenido una legión de fans que, sin embargo, fueron sucumbiendo ante el empuje de los FPS y RTS de mediados de los noventa. Algunos dicen que son juegos que no se han sabido adaptar a los gráficos siempre en evolución del medio. Otros citan las pocas ganas de cierto grupo de jugadores por complicarse la vida con sus complejos e intrincados puzles. El caso es que hacia 1997, el género seguía siendo popular, pero nadie se atrevía a hacer un juego como los de antes.

Dreamforge nació en 1993. Era un estudio americano fundado por Thomas Holmes, Chris Straka y James Namestka que se especializó en estrategia y, en particular, en juegos de rol, produciendo títulos como *Menzoberranzan* y *Dungeon Hack* para SSI y el popularísimo *Anvil Of Dawn* para New World Computing en 1995. Mike Nicholson trabajó en Dreamforge desde 1994 y constribuyó a juegos como *Anvil* y a la aventura de ciencia ficción a lo Roger Zelazny llamada *Chronomaster*. Actualmente, es diseñador de interfaces en Blizzard y ha trabajado en *Diablo III*, pero sigue guardando buenos recuerdos de sus años en Dreamforge.

"Eramos un estudio de desarrollo bien pequeño, y eso que por entonces los estudios eran más pequeños, pero en dos años y medio, participé en cinco juegos." En algún momento de 1996, durante una etapa más tranquila del estudio, Nicholson y otros compañeros pidieron reunirse tras el trabajo con los fundadores de Dreamforge para hablar de nuevas ideas. "Charlamos sobre los juegos que estábamos jugando, lo que nos gustaba y lo que no, también sobre cine y televisión. Tras horas de discusión, emergieron ciertos temas e influencias." Los programas de televisión que habían llamado la atención de todos fueron *En*


» [PC] En este abstracto y terrorífico nivel final, Max debe negociar su salvoconducto con este doppelganger negro.


» [PC] Max, bajo la forma de su hermana, Sarah, se aproxima al mundo real.

» [PC] Si enchufas a Mother al generador de electricidad, el resultado es... interesante.

MÁS DEL ESTUDIO

ANVIL OF DAWN
SISTEMA: DOS, WINDOWS
AÑO: 1995

DUNGEON HACK
(EN LA IMAGEN)
SISTEMA: DOS, WINDOWS
AÑO: 1993

WARHAMMER 40,000: RITES OF WAR
SISTEMA: WINDOWS
AÑO: 1999

» [PC] En esta versión invertida de su casa, Max por fin encuentra el juguete favorito de su hermana.

ARIUM

> "Fuimos a cementerios, a catedrales y examinamos un montón de material de biblioteca"
> Mike Nicholson on researching Sanitarium

Los Límites de la Realidad y *Más Allá del Límite*. También hablaron de películas como *La Escalera de Jacob*, *Seven* y la brillante *Doce Monos* de Terry Gilliam. "En cuanto a juegos, éramos grandes fans de LucasArts, particularmente de *Day Of The Tentacle*. Tras muchas reuniones, decidimos mezclarlo todo en un juego que nos gustaría jugar: una aventura surrealista y de terror," comenta Nicholson.

Con un nombre provisional tan simple como *Asylum*, un equipo de desarrollo que incluía a Nicholson, un programador llamado Chad Freeman y Eric Rice como director de arte, empezaron a refinar el argumento. La mayoría del equipo no tenía experiencia en diseño de juegos. "Chris Straka y esa reunión inicial llevaron a una cosa clara: muchas de las ideas originales podían incorporarse a través de episodios psicóticos a través de los ojos de un paciente mental", comenta Chris Pasetto, que se sumó al desarrollo poco después de que empezaran a pensar en los personajes y en el guión de las cinemáticas. Desde entonces, ha trabajado para Interplay y Rockstar y ha comercializado hace poco el primer guión para una película, *AIR*, que ha coescrito junto a Christian Cantamessa. Recuerda a Nicholson encargándose de la monumental tarea de hacer el guión del juego, con sus diálogos y árboles de respuestas, a la vez que componía los trasfondos y las motivaciones de los personajes y los temas a tratar. "Nuestra meta era ▶



» [PC] Uno de los puzles más recordados de *Sanitarium*.



» [PC] Una escena de vídeo temprana en la que se ve al doctor Morgan..

» [PC] ¿Qué sería de los juegos de terror sin el payaso de turno?

el personaje protagonista del juego, y su temática. Los límites del presupuesto limitaron su uso y afectaron al sistema de combate. "Cuando empecé en Dreamforge, pude jugar a un título llamado *Veil Of Darkness*," dice Pasetto, "que incorporaba una buena mezcla de aventura y combate que quería para *Sanitarium*." Pronto fue evidente que los programadores de *Sanitarium* no eran suficientes y que ya tenían de sobra con poner los elementos de aventura en el juego en sí. "Tenía grandes ideas en este sentido, pero al final lo que resultó era terrible y no era mas que una mera distracción de los puzles y la aventura", se lamenta Pasetto.

Ah, los puzles. A mediados de los noventas, los puzles eran puzles de verdad. Como la mayoría de desarrolladores, Dreamforge tenía que dibujar una fina línea que llamara la atención a los fans acérrimos pero que no alienara a los más casuales porque no pudieran progresar y se frustraran. Durante la mayor parte, *Sanitarium* mantenía un muy buen equilibrio entre ambas partes, pero eso tuvo un coste. Nicholson dice que "al principio, el juego era mucho más difícil. Luego, durante la beta, la compañía editora nos dijo muy claro que querían un juego algo más sencillo que pudiera llegar a un mayor público." Admite que, aunque la petición levantó una acalorada discusión entre los miembros del equipo de desarrollo, posiblemente era la mejor decisión a tomar en ese momento. "Chris Straka también nos advirtió de que nosotros éramos programadores de videojuegos y que los puzles que nos parecían fáciles, para el usuario medio eran bien difíciles. Durante años, he visto esa lógica aplicarse muchas veces..."

Durante todo el desarrollo de *Sanitarium*, el foco principal se mantuvo sobre los estados de ánimo y la atmósfera. "Era nuestra prioridad número uno y cada vez que alguien se sumaba al equipo de desarrollo, le insistíamos mucho en lo importante que esto era," dice Nicholson. Para mejorar la intensidad de la experiencia, se añadieron nuevas tramas al juego. "Los creas o no, la muerte de la hermana de Max no estaba en el juego", nos revela, "y aunque no recuerdo el momento exacto en el que se nos ocurrió a semejante idea, recuerdo que cuando

7 MOMENTOS CLAVE

Las partes que convierten a Sanitarium en un clásico



EL ACCIDENTE

■ Max va un poquito rápido por un carretera que no luce nada bien porque quiere llegar rápido con su mujer y su hijo. De pronto, le fallan los frenos y se pega una leche de aúpa. Aquí comienza *Sanitarium*...

ESCAPADA!

■ Atrapado en un asilo gótico, Max necesita escapar lo más rápido posible porque el generador está a puntito de estallar. Activar una estatua es la única manera de escapar a esta primera trampa.



SARAH

■ Buena parte de la historia del juego se cuenta a través de flashbacks, como esta momento clave: Max visita a su hermana enferma, que le pide que recupere su juguete perdido, que no encuentra.



CONOCER A CIERTO DOCTOR

■ Tras rescatar a los niños de la malvada Mother en 'The Innocent Abandoned', Max vuelve a estar en el asilo, donde conoce por primera vez al aparentemente bien intencionado Dr Morgan.



FANTASMAS DEL PASADO

■ Tras ser transportado a una visión de su viejo hogar, se revela el destino de su hermana y cómo esto afectó a sus padres. Max toma la forma de la niña y descubre algo en el ático: el juguete.



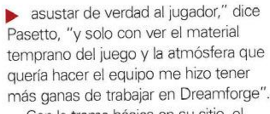
EL MEDICAMENTO CONTRA LA CURA

■ Se revelan las diferencias entre Morgan y Max, que discuten sobre la cura para una enfermedad. Morgan, cegado por el dinero, quiere seguir desarrollando un medicamento que alivia, pero no cura.

EL DOCTOR MORGAN

■ Max finalmente se enfrenta a la forma demoníaca del Dr. Morgan, y su obstáculo final antes de poder escapar esta pesadilla. El héroe debe negociar su salida con un monstruo negro y viscoso si quiere volver a la realidad y con su familia.





asustar de verdad al jugador," dice Pasetto, "y solo con ver el material temprano del juego y la atmósfera que quería hacer el equipo me hizo tener más ganas de trabajar en Dreamforge".

Con la trama básica en su sitio, el desarrollo del juego llevó a Dreamforge a decidir que era necesario un nuevo motor gráfico, en tanto que muchas de las ideas y procesos del juego tenían un origen muy artístico, la presentación de *Sanitarium* iba a tener que ser muy superior y su mundo debía estar perfectamente retratado. En consecuencia, viajaron a muchos sitios inusuales. "Sí, fuimos a cementerios, a una catedral y examinamos un montón de material de biblioteca," recuerda Nicholson, "y hasta pudimos hacer fotos de unas tumbas embrujadas. El Oeste de Pennsylvania no estaba falto de sitios que incomodaran lo suyo."

De vuelta en el estudio, al vista isométrica estaba dando problemas. Renderizar los grandes entornos y los diferentes puntos de vista de *Sanitarium* era una tarea descomunal, una que Nicholson y Pasetto atribuyen al diseñador y artista gráfico Tracy Smith. El resultado se denominó 5D, una mezcla de 2D y 3D que encapsulaba los problemas de los point and click mientras el resto del mundo saltaba a las tres dimensiones. Y el caso es que el equipo de diseño tenía planes aún más ambiciosos, pero Dreamforge no tenía el dinero ni el tamaño suficientes para ello. "Habíamos planeado el juego como un sistema modular que nos permitiera alguna salida de emergencia," comenta Nicholson, "por si teníamos que cortar alguna parte del juego." Esta idea llevó a ese núcleo que supone Max,

» [PC] Los horribles experimentos del Dr. Morgan se descubren a través de un flashback.

» [PC] Si solucionas el juego, Max y su familia se reúnen.

PURA DEMENCIA

Los asilos de videojuego que no dejarás nunca atrás...



BATMAN: ARKHAM ASYLUM

■ La exitosa aproximación de Rocksteady al caballero oscuro se ganó un montón de alabanzas, todas muy merecidas. Está claro que las capacidades detectivescas de Batman se vieron potenciadas por la ambientación dentro del Asilo Arkham.



OUTLAST

■ *Outlast* es un juego sin armas convencionales y del estilo de las películas de metraje encontrado. Sin duda, sabe hacer las cosas de manera diferente y presenta una historia muy extravagante sobre un asilo dejado del a mano de dios.



COUNTDOWN

■ Mason Powers es un agente de la CIA acusado de un crimen que no había cometido y que, encima, tiene amnesia y está atrapado en una prisión turca. Su historia se cuenta en *Countdown*, una vieja aventura de point-and-click desarrollada por Access Software.



ASYLUM

■ *Asylum* se lanzó originalmente para Video Genie y el Tandy TRS-80, pero luego daría el salto a Commodore 64 en 1986. Utilizaba unos rudimentarios gráficos 3D, pero era una sencilla, aunque bien escrita, aventura de texto.



DEMENTIUM: THE WARD

■ Como con Max, el protagonista de *Dementium* sufre pérdidas de memoria y está atrapado en un horrible hospital mental. Y como en *Sanitarium*, le debe mucho a la películas como *La Escalera de Jacob* y es uno de los pocos juegos con temática macabra del catálogo de Nintendo DS.

hicimos una prueba de juego sobre esa sección, realmente afectó a buena parte del equipo." La muerte de Sarah a causa de una enfermedad que nunca se revela se va mostrando a medida que un joven Max busca frenéticamente el juguete de la infancia de la niña. "Cuando buscas una emoción, la encuentras. Es una de las escenas favoritas de la mayoría de fans."

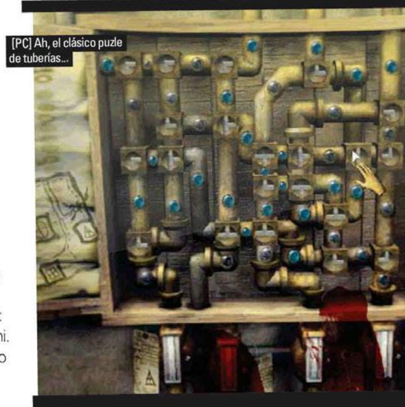
No es de extrañar, teniendo en cuenta el argumento y los personajes del juego, que el final de *Sanitarium* provocase una discusión tan acalorada entre los fans. Pese a ser algo tan importante en un juego guiado por su historia, Nicholson estaba seguro de que el capítulo final abierto no iba a molestar tanto a los jugadores. "Insistí en que ese fuera el final del juego, así que si no te gusta, puedes culparme", dice bromeando. "Sentí que tras invertir tantísimo tiempo en los personajes, un final sin resolver iba a quedar realmente mal a ojos del jugador. En principio, íbamos a tener un final mucho más completo, pero teníamos un tiempo y un presupuesto limitados."

Sanitarium tuvo un desarrollo más o menos rápido, con 16 meses desde su primera fase hasta el lanzamiento, y vendió realmente bien a ojos de Dreamforge y ASC Games, con Mike Nicholson seguro de haber vendido 'alrededor de 300,000'. Como la mayoría de juegos grandes, fue examinado a conciencia para buscar bugs, pero no lo suficientemente en profundidad, pues muchas de las quejas de los consumidores se quejaban de un bug al principio del juego. El sistema de acciones de *Sanitarium* permitía alrededor de diez hilos activos a la vez, lo que se consideró más que suficiente. Pero si el jugador daba muchas vueltas por un nivel, haciendo toda clase de acciones, como mirar a los cuervos, estos se convertían en loops infinitos de acciones que impedían al jugador hacer otras cosas. No poder entrar en un edificio era un error que destrozaba todo el juego, pero también era posible que los NPCs no fueran accesibles. "Era un error muy raro porque suponía recorrer diez veces un nivel sin hacer nada bien," comenta Robert Seres, programador del juego. "Y no es que fuera un bug pasable, es que estropeaba toda la experiencia."

> "Queríamos hacer un final mucho más interesante, pero teníamos poco tiempo y poco presupuesto"
> Mike Nicholson

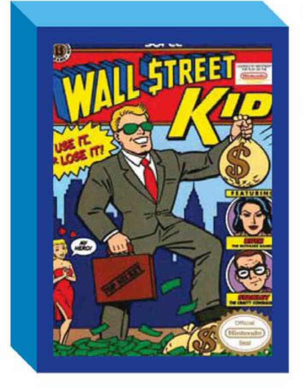
Pese a la caótica naturaleza del desarrollo, Mike Nicholson y Chris Pasetto echan la vista atrás con nostalgia. "Estábamos haciendo algo sin experiencia alguna, sin ningunos cimientos sobre los que crear y con mucha ayuda ajena," dice Nicholson, "y gracias a dios todo el mundo fue muy paciente con nuestro guión hasta que llegó Chris." Pasetto está orgulloso de haber formado parte del juego, pese a sus fallos. "Creo que aún aguanta en muchos sentidos. Sí, hay muchas asperezas aquí y allá, pero es una experiencia que engancha. Hoy en día se ven juegos indies que dicen haber sido influenciados por *Sanitarium* y es una sensación magnífica haber contribuido en la creatividad de otros desarrolladores profesionales"

1998 fue el año de Valve y del científico armado hasta los dientes llamado Gordon Freeman. También fue el año que vio el lanzamiento de una pequeña y desconcertante aventura capaz de desconcertar al más experimentado en la vida "Es tremendamente gratificante saber que influí a tantas personas con una experiencia tan memorable", concluye Nicholson, "y puede decir sin dudas que *Sanitarium* construyó mi actual carrera en los videojuegos." Chris Pasetto cierra: "Ese primer proyecto fue mágico para mí. Duro, con mucho trabajo detrás y no falto de fallos, pero mágico." *


[PC] Ah, el clásico puzle de tuberías...


» [PC] Pon una X en el cuadrado central...

PANTALLA FINAL



WALL STREET KID

» SOFEL adaptó al mercado americano esta secuela de su hitazo para Famicom *The Money Game*. En lugar de otro plataformas con mascota (de esos que tanto abundaban en los 90) nos dieron *Wall Street Kid* – la historia de un joven capitalista al que le prometían una herencia de 6.000 millones de dólares si demostraba su habilidad para manejar una fortuna y lograr una esposa trofeo. Si, en serio.



01

» ¡El zagal lo ha conseguido! La última voluntad de su difunto tío se ha cumplido, y la herencia ya es suya. Da igual que ya hubiera ganado una millonada durante el juego, por supuesto – Como dijo el Tío Gilito: "Nunca se tiene suficiente pasta".



02

» No solo ha logrado amasar una fortuna inmensa a base de jugar en el mercado de acciones, sino que también se ha casado. Los hombres ricos necesitan una mujer a su lado. Todos menos Gus Fring, el fundador de *Los Pollos Hermanos*.



03

» En realidad, la meta del chaval era honrar la memoria de su tío. Y embolsarse los 6.000 millones de dólares, claro. Parte de ese dinero lo utilizará para contratar unos sicarios que ejecuten al calvo este, que no deja de mirarle.



04

» ¿Vivir en un adosado en La Finca? ¡Eso es para los futbolistas! Los multimillonarios tienen que vivir en un castillo. Este se lo ha hecho traer, piedra a piedra, desde España. Allí el metro cuadrado de tesoro arquitectónico del alto medievo está por los suelos. El pack incluye lacayos y un huérfano limpiabotas.



05

» ¡Los 80 molaban! Una época maravillosa en la que podías hacerte rico, en tres patadas, a base de arruinar a los demás, Bueno, ahora también se puede hacer lo mismo, pero la música que dan por la radio es peor y todo funciona con paraísos fiscales. Nada de sacos con el símbolo del dólar. Todo se pierde.